

# IK

AMIGA  
CONSOLE PORTATILI  
**MEGA DRIVE**  
SUPER FAMICOM  
+ ALTRI...

Amiga Vn 1 K 35  
GENNAIO 1992  
Lire 5000

Glénat

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

## POPULOUS II

L'ATTESISSIMO RITORNO DI DIO

**Problemi di  
compatibilità?  
Tutta la verità  
sull'Amiga Plus**

**EYE OF THE  
BEHOLDER II**

## LAVORI IN CORSO

### • CYBERFIGHT

Il combattimento tra robot  
dell'Electronic Arts

### • ATAC

La Microprose come Miami Vice sfida  
i trafficanti di droga colombiani

### • APOCALYPSE

Avventure in elicottero con l'Image Works

## RECENSIONI

• ANOTHER WORLD • FIRST SAMURAI • MIKE DITKA POWER FOOTBALL • WARM UP  
• BATTLE ISLE • FINAL BLOW • FUZZBALL • MAGIC GARDEN • BOSTON BOMB CLUB  
• UNDER PRESSURE • TIP OFF • POLICE QUEST 3 • DEUTEROS • SUPERTENNIS • EPIC  
• WOLF CHILD • SMASH TV • ADVANTAGE TENNIS • LEANDER

# SEGA®

## SONIC THE HEDGEHOG



Anche JERRY CALA' ha perso la testa per SONIC il nuovissimo protagonista destinata a diventare una Star nella storia del videogames, rimarrate stupiti dalla velocità delle sue azioni e dall'eccezionale grafica delle immagini. SONIC è disponibile nelle tre versioni: Master System, Mega Drive e Game Gear.

# Master System II

SEGA MASTER SYSTEM è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedano il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale giochi.

ALEX KIDD  
in  
Miracle World  
già in memoria



ALEX KIDD  
in  
Miracle World  
già in memoria



### Plus

MASTER  
SYSTEM II PLUS

oltre alla console e un gioco già in memoria offre la pistola LIGHT PHASER e la cassetta RESCUE MISSION o WANTED



Il sistema 16 BIT include nella confezione oltre alla console un control pad e una cassetta.



# GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA PORTATILE

GAME GEAR: un rivoluzionaria videogame portatile con schermo da 3,2 pollici, colori e grafica ad alta risoluzione, cristalli liquidi retroilluminati e giochi, stile arcade a 32 colori.



GIOCHI PREZIOSI

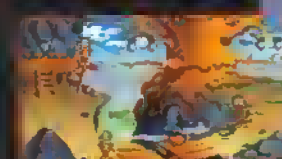


GIOCO NON INCLUSO

SEGA INFORMA GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

# Avventura, azione, humour in una Fantastica Atmosfera Medievale !

*Vivete anche voi l'avventura strampalata di tre folletti maliziosi partiti alla ricerca di un rimedio che guarisca il loro re diventato improvvisamente pazzo da legare...*



**OUPS** il tecnico,  
**IGNATIUS** il mago e **ASGARD**  
il guerriero sono costantemente  
presenti sullo schermo. Scegliete  
uno di loro e servitevene a  
seconda delle sue competenze.  
Attenzione alle sorprese!...

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

Disponibile per Amigo, Atari ST, PC 5.25", 3.5",  
PC Hard disk a 256 colori.



**The  
multimedia  
generation**





**E**ccola! È **Game Power**, la nuova rivista di console realizzata da **quelli di K**: **96** pagine a colori piene zeppe di giochi per le vostre console. Questa volta abbiamo voluto strafare: **515** recensioni, **926** anteprime e **2473** trucchi, mappe e aiuti per tutti i gusti (ma sei fuso?). 16-bit, 8-bit, 4-bit, 2-bit, 1/2-bit e portatili. **Game Power** vi aspetta da novembre in edicola, tutti i giorni dalle 9 alle 18, orario continuato. Chi non la compra è un sacripante!

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

**GAME**  
**power**

- Nintendo
- Sega
- Mega Drive
- PC Engine
- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Super Famicom

OGNI MESE IN EDICOLA

# 35



rivista dedicata  
all'Unione Stampa  
Periodici Italiani

Pubblicazione periodica mensile  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n. 271 del 14/11/1985

**EDITORE**  
GLENAT ITALIA  
via Arterio 24 20123 MILANO  
Tel. 02/8361335 fax 02/58107081

**RIDAZIONI**  
Studio VII  
via Aosta 2 20155 MILANO  
Tel. 02/3310413  
Fax 02/33104726  
Videotext Mbr 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ** LT AvantiGade  
A Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel.  
02/66103221 fax 02/66103221

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE** Alberto M. V. V.

**COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta Torran

**SEGRETARIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Giorgio Savarito, Vin. Enzo Baratta,  
Matteo Britanti, Paolo Paglianti

**COLLABORATORI** Alessandro Diato, ur, Marun  
Andrabi, Stefano Bonola, Simona Bechini,  
Gianfranco Brambati, Fabio Massa, Giampaolo  
Moraschi, Steve Cooke, Nik Haynes, Enri, Mai, e  
Danilo Lamera, Aurelio Montegani, Luca Nili, e  
Fabio Massa, Alessandro Cattelan, Tiziano Te,  
David Upchurch

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Maria Montesano

**FOTOLITO** COPEXIMA Graphis Solvire (MI)

**OTODIMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Valprint, Brughieri (MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.DI.Pi Angelo Pajuzzi (MI)

**ABBONAMENTI**  
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri  
Spedizione in abbonamento postale (grat.)  
Milano  
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.  
50142207, oppure a mezzo assegno postale  
postale intestato a GLENAT ITALIA via Arterio  
20123 MILANO  
Tel. 02/8361335

**ARRETRATI**  
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi al editore)  
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.  
50142207, oppure a mezzo assegno postale  
postale intestato a GLENAT ITALIA via Arterio  
20123 MILANO  
Tel. 02/8361335

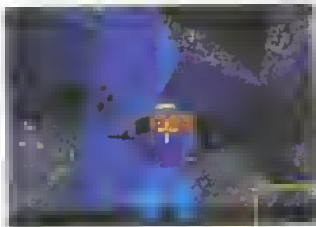
© Studio VII  
A. Utilizza i testi, i titoli e le foto della rivista  
in licenza della EMAP IMAGIS (UK)  
Nessuna parte di questa rivista può essere  
riprodotta senza autorizzazione

# Sommario

1992  
20 ANNI DI  
VIDEOGIOCHI

Il 1992 è un anno storico. No, l'Europa non c'entra. Né c'entra il fatto che K entri nel suo quarto anno di vita. È un anno storico per i videogiochi. Nel 1992 i videogiochi da casa compiono vent'anni. Avete letto bene, vent'anni. La stessa età di molti di voi. Anzi, a volerla dire tutta, i videogiochi tout court compiono trent'anni. La stessa età di alcuni di noi. Il primo videogioco infatti risale al 1962 e fu creato su un mainframe computer da Steve Russell, uno studente del Massachusetts Institute of Technology. Si chiamava SPACEWAR. Di questi vent'anni, di Spacewar e di tutte le meraviglie elettroniche che sono venute dopo parleremo per tutto il corso dell'anno, a partire dal mese prossimo, con speciali, interviste, contributi di ogni tipo. Contributi come il vostro, ad esempio. Vogliamo scrivere la storia dei videogiochi anche dalla parte dei videogiocatori. E per farlo abbiamo bisogno di voi. Mandateci tutto quello che volete su questi vent'anni di videogiochi: ricordi sul primo che avete giocato, quello che avete amato o odiato di più, episodi curiosi o aneddoti in cui sia coinvolto un videogioco, considerazioni personali, ritagli di giornale, vecchie e nuove fotografie... Insomma, qualunque cosa - basta che abbia a che vedere con l'oggetto della nostra passione (o meglio, di una delle nostre passioni).

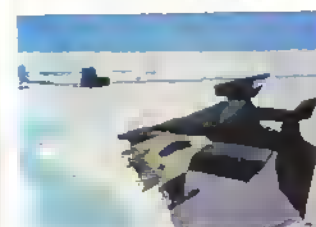
**Spedite il tutto a: 20 Anni di Videogiochi, c/o Kappa, Via Aosta 2, 20155 Milano.**



**17** Scontro tra titani. I ostri di metallo della Electronic Arts stanno per raggiungere la dirittura d'arrivo. Sapranno rispettare le promesse fatte sin'ora?



**38** La mitologia greca rivive grazie alla Bullfrog. Il creare e distruggere mondi raggiunge una fantastica dimensione!



**54** Epic si propone come rivale dello di Wing Commander. È qualcosa di nuovo o la solita minestra?



**101** Super Tennis per Super Famicom è una bomba, come già abbiamo scritto su Game Power...

## Notizie .....3

Tutto quello che volevate sapere sull'Amiga 500P, più *Falcon* in Virtuality e il trentennale dell'eroe di Stan Lee, *Spiderman*.

## Lavori in corso .....17

Attenzione: lavori in corso! Nella sezione da leggere con l'elmetto presentiamo tre giochi di cui sentite parlare: *Cyber Fight*, la nuova fatica di Michael "Powerdrome" Powell, ATAC, l'ultimo simulatore di combattimento della Microprose e *Apocalypse*, il remake anni '90 di *Choplifer*.

## Anteprime .....33

*Populous* su Game Boy? Un sogno o una pazzia? In esclusiva le prime foto del prototipo disegnato dalla Bullfrog.

## Prove su schermo .....37

Per i due titoli del mese - *Populous 2* e *Eye of the Beholder 2* - abbiamo fatto le cose in grande: quattro pagine di recensioni e due di consigli per cominciare.

## Striscia il gioco .....93

Recensioni rapide e concise per tenere il polso dei giochi in circolazione.

## Console .....101

*Super Tennis* per Super Famicom: il miglior gioco arcade di tennis? Oh, yes!

## TNT .....104

Mappe e soluzioni degli ultimi livelli di *Gods*. Visto che è in arrivo la versione per PC...

## K-Box .....108

MBF fa il filosofo (ma va?).

## K-Annunci .....112



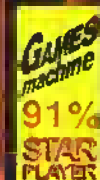
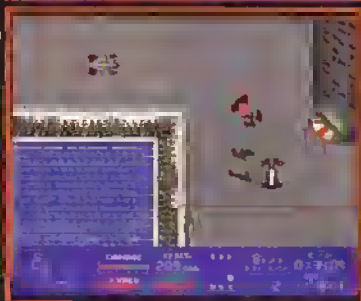
**104** La parte finale del mega gioco dei Bltmap Bros risolto per voi dal baldo Paolo "TnT" Paglianti.

**VELOCE!  
DIVERTENTE!  
SPETTACOLARE!**

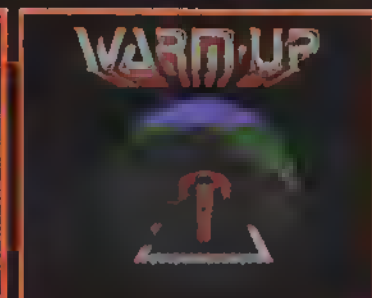
Schermate Amiga



94%



**CHI LO HA PROVATO ...  
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!**



**SOFTEL**  
DISTRIBUZIONE

via Antonio Salinas, 51/B - 00178 ROMA  
tel. 06/7231811 - fax. 06/7231812



# NEWS GAMES NEWS

## Riesce A Fare Tutto Quello Che Fa Un Ragno...

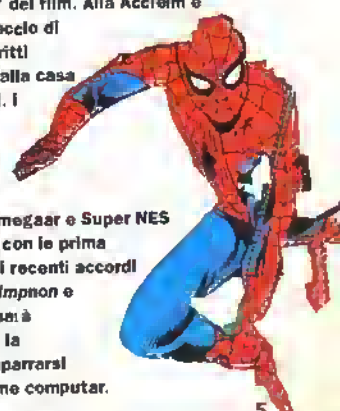
Uno dei personaggi più amati dell'universo Marvel ha celebrato quest'anno il suo trontesimo compleanno: l'Uomo Ragno. E il suo personaggio è ora un grande affarista. Anzitutto la Saga ha lanciato un coin-op realizzato con il nuovo hardware iperavanzato System 32. Fino a quattro giocatori possono giocare contemporaneamente interpretando l'Uomo Ragno, Sub Mariner, Black Cat o Hawkeye. Utilizzando i loro superpoteri questi quattro eroi inseguono il loro arcinemico, il Dottor Destino, lungo le strade di una città indefinita. Il "look" è appropriatamente fumettistico, nuvolette di testo incluse, e sono previsti inserti di voca digitalizzata. Una conversione per Magadrive appare probabile.

Meglio ancora, la Columbia Pictures ha annunciato la sua intenzione di trasformare l'Uomo Ragno nel successo cinematografico dell'estate 1993 e di rendere il nostro eroe più famoso di Terminator. Chi sa: il fortunato chiamato ad interpretare l'agile supereroe dalla ragnatela infallibile? Si vociferò il nome di Michael Blehn, coprotagonista in *Aliens* e nel primo *Terminator*. Arnold Schwarzenegger in persona potrebbe interpretare Superman o uno dei cattivi.

Secondo altre voci le iniziali del nome del regista dovrebbero essere JC. Chi potrebbe mai essere? Forse John Carpenter, la mente dietro a film come 1997 *Fuga da New York* o *La Cosa*?

Stan Lee, "papà" dell'Uomo Ragno, ha chiarito ogni dubbio. Il fortunato sarà James "Terminator" Cameron. Non c'è dubbio che *L'Uomo Ragno - Il Film* sarà una pellicola ricca di azione, emozioni ed affetti speciali.

È interessante notare come non sarà la Sony Imagesoft a produrre la versione "videogiocosa" del film. Alla Acclaim è riuscito il colpo di assicurarsi i diritti direttamente dalla casa editrice Marvel. I risultati dell'accordo appariranno su Gameboy, Magadrive, Gemegaar e Super NES in coincidenza con la prima del film. Dopo i recenti accordi riguardanti i *Simpson* e *Terminator 2*, sarà probabilmente la Ocean ad accaparrarsi i diritti per home computer.



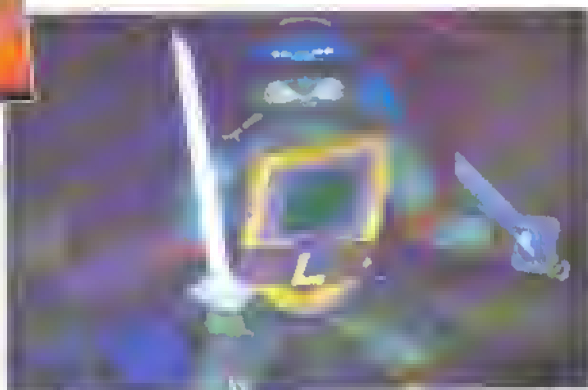
## ADULAZIONE AMERICANA

Società di console come la Sega e la Nintendo hanno da poco preso l'abitudine di produrre curiosi filmati pubblicitari per la TV. Gli amici di oltreoceano sono così maestri in pubblicità stupefacenti e demenziali che è piuttosto difficile ignorarli.

*Operation* è uno di questi: è un filmato in animazione 3D prodotto dalla Lamb & Company per la softwarehouse giapponese Konami. Il suo ideatore Mark Mariotto merita veramente una menzione d'onore.

L'eroe, un personaggio "tutto Rambo" ispirato al protagonista dell'originale soprattutto per Gameboy, semina distruzione in un laboratorio sperimentale e poi corre fuori in un arido campo di battaglia alieno. Il nostro eroe è un modello animato in 3D con una completa gamma di espressioni facciali e articolazioni snodate e un Gameboy piantato nel petto, sul quale scorrono le immagini del programma originale. Fondata nel 1980 a Minneapolis, la Lamb & Company è uno studio di produzione video specializzato in simulazioni e animazioni 3D per pubblicità televisive, modelli architettonici e usi legali (!). Per

*Operation* Ce lo spot di presentazione del nuovo gioco delle Tartarughe Ninja "Fall of the Foot Clan" (entrambi di trenta secondi) sono state utilizzate workstation della Silicon Graphics sulle quali girava, tra gli altri, il programma grafico Wavefront.





## Un Passo Indietro

Con la fine della Guerra Fredda e nessun nuovo aereo inviolabile all'orizzonte, la Microprosa è stata costretta a tornare ai tempi della Seconda Guerra Mondiale per trovare l'ispirazione per il suo nuovo simulatore di volo.

**B17 Flying Fortress** ricrea i devastanti raid diurni sull'Europa occupata effettuati dagli equipaggi americani stanziati in Inghilterra. I giocatori salgono sul loro bombardiere e volano in formazione con altri aerei simili in una delle 25 missioni previste.

Il B-17 della Boeing fu uno dei più famosi e capaci bombardieri dell'intera guerra. Nonostante l'ottima blindatura e il pesante armamento di bordo, la cosiddetta "Fortezza Volante" soffrì gravi perdite fino all'arrivo nel 1943 del caccia di scorta a lungo raggio P-51 Mustang. Il bellissimo film di David Putman, *Memphis Belle*, ricrea la tensione che accompagnava questi voli da incubo sui cieli della Germania.

La Vector Graphics, famosa per *Bomber* (Activision) e *Space Shuttle* (Virgin Games), sta attualmente lavorando a tutto sgarbo alla versione per Amiga, PC e ST. Il lancio è previsto per la primavera del 1992. La Microprosa promette che il gioco rispetterà gli standard qualitativi che in passato hanno caratterizzato i suoi prodotti.

Nel frattempo, negli Stati Uniti, la Microprose sta

convertendo *F-19 Stealth Fighter* e *Railroad Tycoon* per Super NES. Sarà curioso vedere come i due titoli verranno modificati per adattarsi al mercato del Nintendo, caratterizzato da un pubblico più giovane e abituato a giochi più semplici. Il tipico ragazzino di otto anni Nintendo-dipendente riuscirà ad apprezzare veramente un gioco di Sid Meier?



## TROPPO GIUSTO?

Non sorprende affatto che alla Gremlin stiano realizzando il seguito di *Utopia*. Il simulatore di colonia spaziale è infatti attualmente in testa alle classifiche di vendita. *Utopia 2* sembra avere le carte in regola per superare il suo predecessore.

Graeme Ing è nuovamente seduto sulla sedia del programmatore ma l'originale co-progettista, Robert Crack, ha deciso di tornare agli studi universitari e quindi Ing sta cercando un nuovo grafico che sappia rendere la classica atmosfera fantascientifica alla *Alien* di Ridley Scott. Pare, comunque, che per ora non sia stato realizzato nulla su questo

fronte. Grafica a parte, la struttura base del gioco rimarrà la stessa. Ancora una volta i giocatori cercheranno di creare il luogo ideale dove vivere, ma sono previste numerose innovazioni. È probabile che il gioco prediligerà l'aspetto militare e metterà in secondo piano i grafici illustranti l'andamento finanziario della colonia.

Il progetto è ancora nelle sue fasi iniziali, e potrebbe succedere letteralmente di tutto. *Utopia 2* dovrebbe apparire su Amiga e ST entro i prossimi 12 mesi. Nel frattempo il programma originale verrà convertito per PC, Super Famicom e altri computer giapponesi. K non mancherà di tenervi informati.

## La Vendita Del Secolo

Se pensate di comprarvi un Megadrive, non c'è momento migliore per farlo. La Sega ha deciso di abbinare il suo lodato abbastanza *Sonic the Hedgehog* alla console.

Probabilmente il titolo di punta tra quelli pubblicati per Megadrive, Sonic è la risposta della Sega a Mario, l'idraulico italiano più famoso del mondo, sia in termini di giocabilità che in termini di simpatia. Si prevedono vendite come mai si sono viste prima ed è probabile che intorno a Natale molti negozi dichiareranno il tutto esaurito. Se ci state facendo un pensiero, fatelo in fretta...





# POPULOUS™

TEMPLES OF THE OLYMPIAN GODS

*Gli DEI sono tornati.  
E sta per scatenarsi un  
PANDEMONIO !!!*

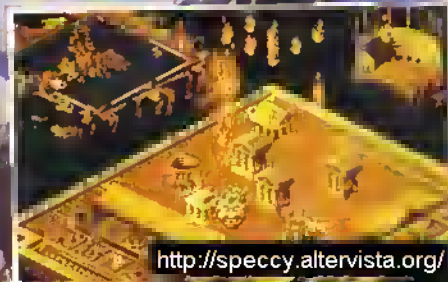
Disponibile per  
AMIGA

ELECTRONIC ARTS®



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO





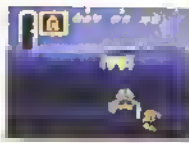
## Terrore e Disgusto nel Centro di Tokio

Mentre stiamo andando in stampa, milioni di giapponesi sono in fila davanti ai negozi di software in attesa della terza puntata delle avventure di *Zelda* per NES. Il fenomeno può essere paragonato alle file davanti alle rivenditori per acquistare i biglietti del derby, con gente accampata fin dal giorno prima. Non è un fenomeno insolito per i giapponesi partecipare a casi di isteria collettiva quando è imminente la pubblicazione di un nuovo gioco. Si racconta perfino di un giocatore che ha avuto la casa rasa al suolo da un incendio appiccato da alcuni teenager infuriati per non aver trovato una cartuccia di *Dragonquest* il giorno stesso dell'uscita. A quanto pare ai teppisti non era andato giù il rifiuto del ragazzo di "consegnare" la propria copia. Di sicuro gli amici del sol levante prendono i videogiochi seriamente.

*Legend of Zelda III* costa circa 90.000 lire, ed è disponibile solo per Super Famicom. Il team di programmatori è lo stesso di Super Mario World,

uno dei giochi più amati nel mondo. *Zelda III* vanta una cartuccia di otto megabit ed è quattro volte più grande di qualsiasi titolo precedente. Si aspettano grandi cose...

È probabile che il noto attore americano (nonché altrettanto noto fan del Nintendo) Robin Williams correrà in Giappone a comprare una cartuccia. Dopotutto ha chiamato sua figlia Zelda proprio in onore dei primi due titoli della serie...



## FORZA, COMANDANTE!

Nel notovolo tentativo di spromorio fino all'ultimo pixel il mai sufficientemente lodato *Wing Commander II*, la Origin sta progettando di vendere una serie di missioni aggiuntive su un datadisk separato. *Special Operations* è l'idea proposta da Ellen Guon, ex-Siarra-On-Line ed ora autrice dello sceneggiatura del secondo *Wing Commander*. Oltre a nuove missioni e nuovi avversari da affrontare, questo datadisk introduce un nuovo tipo di coccia noto con il nome di Crossbow Bomber.

Questa serie di simulatori della Origin non può essere proprio ignorata. Titoli attesi tra poco o in linea di assemblaggio includono l'inevitabile *Wing Commander III*, *Striker Commander* (atteso per i primi mesi dell'anno prossimo) e *Panzer Commander* (titolo provvisorio). L'ultima creazione di Chris Roberts è (Incredibile o d'istinto) un gioco di scontri tra carri armati. Un portavoce della Origin ha dichiarato che *Panzer Commander* sarà un altro successo tecnologico, con animazioni superiori perfino a quelle viste in televisione. I dettagli sono scarsi, al momento, ma pare certo che il gioco sia ombionato durante la seconda guerra mondiale e che abbia come protagonisti i mezzi corazzati...



## Volo Redinte

La Rediffusion, meglio nota per i suoi simulatori di volo tecnicamente accuratissimi, professionali, costosi e inguaribilmente noiosi, ha annunciato una nuova versione del suo "simulatore con sala cinema" a 14 posti *Venturer*. Di fatto combina le tecniche di movimento di un simulatore di volo con le immagini proiettate da un laser disk. Le immagini sono ovviamente di un evento emozionante: una discesa con gli sci lungo un pendio ripido e pericoloso, una corsa in formula uno o un viaggio attraverso lo spazio.

L'intero "trabaccolo" è quanto mai emozionante e realistico: il sedile si muove sincronizzato con l'azione e un altoparlante a tutto volume maschera gli strilli di ragazzini o adulti troppo facilmente emozionabili!

L'apparecchiatura *Venturer* sarà presto equipaggiata da uno speciale simulatore interattivo biposto denominato "Commander". Maggiori notizie non appena ci arriveranno...

## Se Ci Fossi Stato Io Le Cose Sarebbero Andate Diversamente...

Il seguito di *Populous* è atteso a giorni, ma non gettate l'originale nel cestino: la Electronic Arts ha ridato linfa al classico gioco della Bullfinch con un programma editor che verrà pubblicato agli inizi del nuovo anno. Programmato da un fan tedesco del gioco, permetterà ai giocatori di alterare i parametri del programma e di disegnare sprite e fondi personalizzati. Il prezzo? Intorno alle 20.000 lire. Solo per i fortunati possessori di Amiga, però.



## La Core Non Si Ferma...

Non fanno mai vacanza alla Core Design? Dopo avere snocciolato titoli come *Heimdall* e *Wolfchild*, la società sta programmando un nuovo gioco di corse basato sulle gare automobilistiche di Jaguar che si svolgono su circuiti famosi tipo Le Mans. Il gioco non ha ancora un titolo e probabilmente utilizzerà una variante della grafica 3D vista in *Thunderhawk*. Non sorprenderà molto scoprire che il responsabile del simulatore di elicottero della Core è lo stesso uomo che si sta occupando del progetto Jaguar. Dal momento che buona parte del codice è già stata realizzata, si può prevedere che il gioco verrà completato in sei mesi. Un portavoce della Core dichiara che la loro prima incursione nel mondo dei "guidatutto" (ti prego, redattore, fammela passare) sarà totalmente innovativa. *Indy 500* della EA impallidirà al confronto. Parole grosse, è vero, ma verosimili, soprattutto se si considera il passato della società che le pronuncia. *Project J* sarà pubblicato per Amiga, PC e ST intorno al maggio del prossimo anno. Si vociferava inoltre di una versione di *Thunderhawk* per Megadrive attesa per gli ultimi mesi del '92. Pare che non vi siano ancora accordi ufficiali. La Core Design attualmente pubblica solo su formato dischetto, C64 incluso - ma gli scommettitori danno come favorita la Virgin... *Chuck Rock* e *Corporation* per Megadrive insegnano... Ah! Dimenticavo! *Chuck Rock 2*, *Son of Chuck* è attualmente in linea di assemblaggio. Il team di progettisti è lo stesso del primo titolo, e con questo dovremmo avere realmente terminato... Phew!!



## TUTTI INSIEME

I creatori californiani di *Falcon*, la *Spectrum Holobyte*, e le *W Industries* di Leicester, realizzatori del sistema arcade *Virtuality*, hanno annunciato la firma di un accordo "storico": la creazione di "Cyberstudio", una società dedicata esclusivamente alla realizzazione di coin-op in realtà virtuale.

"Virtuality rappresenta un passo da gigante nella tecnologia del divertimento elettronico, è la chiave allo sviluppo di questa industria negli anni novanta e oltre", dichiara il fondatore della *Spectrum Holobyte*, Gilman Louie: "Con questo sistema si può creare qualsiasi mondo fantastico che immerge il giocatore in un'esperienza sensoriale completa".

Inizialmente *Cyberstudio* modificherà e migliorerà i giochi *Virtuality* già esistenti, ma diversi progetti originali sono già allo studio. Il primo dovrebbe

essere pronto per i primi anni del 1993.

È molto probabile che il primo gioco sarà un simulatore di volo, forse basato su "F-16 *Falcon*", che utilizzerà lo stesso Campo di Battaglia Elettronico ideato dalla *Spectrum Holobyte*. La versione PC di *Falcon 3.0* sarà il primo titolo della serie, seguito da *Avenger A-10* l'anno prossimo. Questo concetto innovativo permette a più giocatori di competere sullo stesso campo di battaglia. Una persona potrebbe pilotare un carrozzone mentre ad altre tre viene affidata una squadriglia di caccia. L'idea di un gioco per più giocatori dovrebbe adattarsi bene alle capacità del sistema *Virtuality*.

## Eccoli di nuovo!

La Nemco sta tentando di dare nuova vita al classico spara-e-fuggi *Galaxions* con l'introduzione di un sistema arcade con sedile, dalla grafica 3D eccitante e una piccola e graziosa pistola laser. *Starblade* è un po' troppo semplice a poco interattivo per i gusti di molti giocatori, ma presenta ugualmente alcuni spriti a fondelli particolarmente ben fatti. E non mancano brividi e cadute. La Nemco ha fornito il sistema di una "sedile semovente" che vibra quando i nemici vi colpiscono e di un impianto stereo a quattro canali che produce "echi nel corpo del giocatore".

È chiedere troppo che la prossima "hyper-macchina del divertimento" sia più avvincente nell'azione di gioco?





## ...E IO TENGO JAVA!



Sarà pronto per aprile il *Gioco di Ruolo di Martin Mystere* realizzato dalla DAS Production, già autrice del *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*. Martin Mystere, per i pochi che non lo conoscono, è un archeologo-scientista-avventuriero creato da Alfredo Castelli per la Sergio Bonelli editore. Le sue avventure si svolgono nella nostra epoca e hanno come oggetto tutto ciò che è fantastico e "misterioso", dalle perdute civiltà di Atlantide e Mu, agli UFO ai fenomeni parapsicologici. Il volume non sarà un gioco a sé stante ma un'espansione del primo titolo. Essendo il sistema di gioco fondamentalmente identico, infatti, gli autori hanno preferito concentrarsi sull'ambientazione in cui si svolgeranno le avventure e promettono moltissimo materiale di background. Da fan di Martin Mystere quali siamo non vediamo l'ora di averlo tra le mani per la recensione!

## MAZZE E PUGNI

I fan dei giochi sportivi Cinemaware iniziano a riscaldarsi: *TV Sports Baseball* e *TV Sports Boxing* (quest'ultimo recensito in questo numero) sono i due nuovi titoli della serie. Il primo include un sofisticato programma di gestione delle statistiche di gioco (per le quali gli americani fanno follie), il secondo una ricca parte di gestione manageriale e preparazione atletica. Chissà se la Cinemaware ci regalerà un *TV Sports Soccer* in occasione dei mondiali del 1994... *Kick Off*, sei avvertito!

## NON CI ERAVAMO ANCORA RIMESSI DALLE FATICHE...

...di *Ultima VI*, quando ecco apparire all'orizzonte la nuova puntata della saga di Lord British. L'Avatar riceve un messaggio da una malefica entità ultradimensionale. Tornato a Britannia il nostro eroe scopre che sono passati duecento anni dalla sua ultima visita. Le cose vanno male: una malattia sconosciuta sta decimando i maghi di Britannia, i Cancelli delle Lune funzionano irregolarmente e inquinamento e disastri ecologici stanno devastando la terra. Come se non bastasse, un'ondata di orrendi omicidi inizia a dilagare di città in città... *Ultima VII: The Black Gate* promette di raggiungere livelli di coinvolgimento mai visti prima, grazie a una ricostruzione grafico-sonora del mondo annunciata superiore a quella di *Ultima VI*. Se *UVII* sarà ancora una volta quel passo avanti che fino ad ora tutte le avventure della serie hanno rappresentato nei confronti della precedente, preparatevi a qualcosa di grandioso. Atteso per i primi mesi del 1992, per il momento solo su PC.

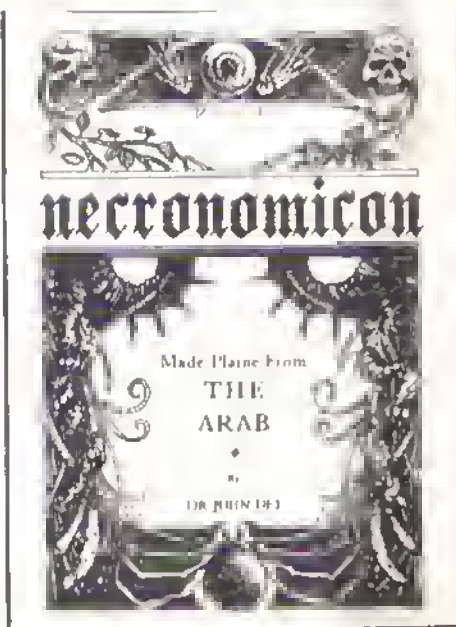
P.S. Si vociferava da più parti che questa avventura sarà l'inizio di una trilogia. Se è vero, e con i nuovi titoli della serie *Worlds of Ultima* in dirittura di arrivo, credo che il tempo dedicato al lavoro qui in redazione subirà un colpo durissimo...

## IL RUOLO DELL'ARTE MAGICA

Mentre scriviamo dovrebbe esserci già uscito nei negozi specializzati *Ars Magica*. Pubblicato dalla Sintagma Editrice (la stessa della rivista di GdR *Rune*), *Ars Magica* è un GdR fantasy ambientato in un'epoca medioevale dai tratti europei ma decisamente fantastico, con la magia posta in particolare evidenza. Il mondo è rappresentato non secondo la visione moderna di quel periodo ma quella degli uomini dell'epoca, per i quali fantastico e soprannaturale erano fenomeni tanto reali quanto ineluttabili. L'edizione inglese di *Ars Magica* ha vinto numerosi premi, tra i quali il prestigioso *Origins Award*.

## Le luci di Tolkien e le ombre di Lovecraft

La Stralibri di Milano ha annunciato per il periodo gennaio-febbraio la pubblicazione di ben cinque titoli. Per il *Richiamo di Chulhu* usciranno le avventure *Sulle Orme di Tsathoghu* e *I Segreti del Cremlino* (la seconda contiene un episodio interamente realizzato in Italia). *Dragonland* e *Dragonland - Avventure* sono due moduli universali adattabili a qualsiasi sistema di GdR ed hanno come oggetto la misteriosa terra dei draghi e dei loro cavalieri umani. Il *Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, infine, è una versione semplificata del fratello maggiore *GIRSA*. È un'introduzione al sistema di gioco più sofisticato e, al tempo stesso, un gioco a sé stante dedicato ai giocatori più giovani del mondo del GdR.



# FASCINATION



*Atterraggio a Miami ...  
la Temperatura è di 37,2° ...*

*Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...*

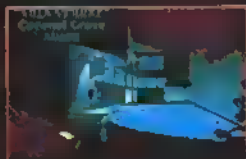
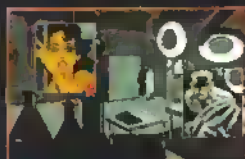
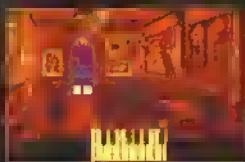
Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio: ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...



**The  
multimedia  
generation**

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

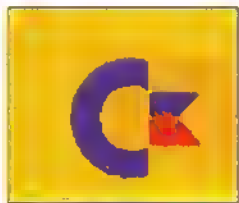
**CTO.**



**Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk**

# A P COME AMIGA, COME PLUS

**Uno spettro si aggira per l'Europa: il suo nome è Amiga 500P. Molti di voi ne avranno sentito parlare, altri l'avranno già acquistato. Tutti comunque si chiedono: i giochi realizzati per un "normale" Amiga 500 girano su un 500P? Per rispondere a questa domanda abbiamo condotto un'inchiesta. Ecco cosa abbiamo scoperto...**



## NATALE COMMODORE

Anche quest'anno, la Commodore ha invitato la stampa specializzata a un incontro pre-Natale dove scambiarsi gli auguri di Buone Feste a fare il punto dall'anno ormai agli sgoccioli. Na fatto gli onori di casa l'ing. Walter Mambelli, Amministratore Delegato della Commodore Italiana, che ha espresso soddisfazione per la prestazione della società nel '91 e ha annunciato molte novità per il '92 senza però scendere troppo nei dettagli.

La Commodore Italiana ha chiuso l'anno solare 1991 con circa 110 miliardi di lire di fatturato globale, con una crescita del 25% rispetto al '90. Di questo fatturato, il 65% è dovuto all'Amiga, il 15% al C64 e il restante 20% alla linea di PC Commodore. Il CDTV rappresenta circa il 9% del fatturato Amiga. Alla fine del 1991, il parco installato di Amiga è di poco superiore alle 400.000 unità, circa 100.000 del quali sono di importazione parallela. Di questi 400 mila Amiga, ben 370.000 circa sono Amiga 500.

Per quanto riguarda il 1992, Mambelli prevede una crescita del 20% sia dal fatturato globale della società che del fatturato Amiga. Sulla novità, l'ing. Mambelli non si è sbilanciato troppo ma ha annunciato che molte di queste novità saranno nel campo Amiga, in qualunque fascia - bassa, medio a alta. Secondo alcune indiscrezioni da noi raccolte, una di queste novità sarebbe un Amiga 300 (potrebbe anche non avere questo nome) con tastiera ridotta, alcuni aggiustamenti e un prezzo ribassato di 100/150 mila rispetto al prezzo del 500. Altre novità interessanti riguardano il CDTV, ma dovremo aspettare sino al secondo semestre del '92. Infine, nel 1992 la Commodore venderà 50 mila CDTV. Di questi, 15 mila saranno costituiti dal loro CD da collegare all'Amiga. Una previsione, secondo alcuni, un po' troppo ottimista. Siamo a vada-

**I**nanzitutto, cos'è l'Amiga 500P (P sta per Plus) e dove e come si differenzia dall'Amiga 500? Il Plus ha una Mega di memoria e una versione migliorata del sistema operativo. Workbench 2.04. Inoltre, contiene un Enhanced Chip Set (ECS) leggermente più veloce, un super Agnus che vede fino a 2MB di memoria chip e un Denise che arriva fino a 1280x512 linee di risoluzione. Tecnicamente è quindi una naturale evoluzione dell'Amiga 500.

Se è una naturale evoluzione, vi chiederete, dove nasce l'incompatibilità? Nasce dal fatto che essendo stato modificato leggermente il sistema operativo gli indirizzi di alcune locazioni di memoria sono cambiati e se il programmatore lavora per accessi diretti, cioè indirizzando direttamente la memoria senza seguire le regole di programmazione indicate dalla Commodore, può succedere che in quella locazione non ci sia più quello che c'era nella versione precedente del sistema operativo. E così sorgono problemi di incompatibilità.

Ma la Commodore non poteva avvertire i programmatori, vi chiederete? Secondo Stefano Lamon, Application Marketing Manager della Commodore Italiana, "le specifiche del nuovo sistema operativo sono state comunicate agli sviluppatori circa 19 mesi fa". Il problema è che pochissimi programmatori usano le librerie di programmazione dell'Amiga. Perché? Lo stesso Lamon risponde: "Devo ammettere che molti programmatori saltano il sistema operativo e lavorano direttamente con l'hardware perché vogliono ottenere effetti particolari. Ad esempio, per aumentare la velocità di caricamento del drive vanno direttamente nei registri che controllano la velocità del motore e di step che muove la testina del drive o adottano tipi di formattazione non standard, altri usano vari trucchetti o giocano col Blitter per fare cose belle e veloci." Roberto La Ragione, co-programmatore di *Sturmtruppen* dell'Idea, rincara la dose dicendo che "se si utilizzassero le librerie di programmazione Commodore non avremmo mai potuto giocare giochi come *Speedball 2*".

Detto questo, quali e quanti giochi sono incompatibili e non girano su un Amiga 500P? La Commodore dà una percentuale di incompatibilità del 20% nei programmi

gioco e del 5% nei programmi di produttività. Secondo alcune software house questa percentuale può arrivare anche al 30%. Comunque, tutti concordano nel dire che si tratta di programmi vecchi, più o meno antecedenti al gennaio 1991. In particolare, non c'è alcuna garanzia di compatibilità per quanto riguarda i programmi fuori catalogo e i giochi budget o quelli inseriti nelle raccolte o compilation. Possono come non possono funzionare.

Dei recenti titoli delle tre case di software italiane, ad esempio, il solo *Italian Nigh* della Simulmondo non gira su Amiga 500P, anche se alla software house di Bologna stanno già dandosi da fare per renderlo compatibile. Secondo la Commodore inglese, delle case di software da loro contattate (Ocean, Mindscape, Psygnosis, Electronic Arts, Mirrorsoft, US Gold e Domark) nessuna ha riscontrato problemi di incompatibilità, con l'eccezione di *Final Fight* e *Predator II*. Sia la US Gold che la Mirrorsoft stanno comunque già provvedendo a metterli a posto. Altri titoli più o meno recenti che non girano sono *Supercars II*, *Lotus Esprit Turbo Challenge*, *Switchblade* e *Combo Racer* (una raccolta) della Gremlin. I primi due saranno messi a posto, mentre gli ultimi due resteranno incompatibili. Infine, la Microprose ha testato tutta la sua recente produzione, *Hanne Mi Tank Platoon* e non ha riscontrato problemi anche se, fa sapere, "che con *F-15 Strike Eagle II* e *F-19 Stealth Fighter*, i comandi da tastiera dovrebbero essere premuti leggermente perché una pressione forte potrebbe risultare in un comando ripetuto".

Le case di software hanno comunque cominciato a incollare sulle confezioni bollini adesivi con scritto "Amiga 500 compatible" per indicare la compatibilità con la nuova macchina. Ovviamente, questo vale solo se acquistate programmi in confezione originale. Chi acquista programmi copiati non lo saprà mai finché non li carica sul suo Amiga. Ragione di più per acquistare programmi originali.

In conclusione, quindi, vale la pena acquistare un Amiga 500P? La risposta è certamente sì. Non andate in paranoia se sotto l'albero avete trovato un Amiga 500P. Anzi, godetevi e divertitevi. Potrete sì rischiare di incappare in qualche programma che non carica, ma per i titoli pubblicati dopo il gennaio 1991 è un rischio veramente limitato. Non ci saranno invece problemi per i titoli pubblicati da adesso in poi.

L'Amiga 500P è senza dubbio una macchina migliore dell'Amiga 500 - se non altro ne è un'evoluzione - e il fatto che abbia 1 mega di memoria di serie significa che lo slot dove solitamente si inserisce l'espansione è libero. Se per chi usa l'Amiga soltanto per giocare e questo vantaggio può non essere gran cosa, per chi ci fa anche altro significa avere una porta in più per collegarsi periferiche varie. Mica poco.



SEGA®

MEGA DRIVE

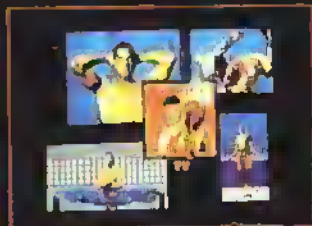
JOHN MADDEN  
AMERICAN

FOOTBALL



GIOCHI PREZIOSI

PIT-FIGHTER



ULTIMISSIME  
NOVITA'  
SEGA 16 BIT

PAC-MANIA



JAMES POND

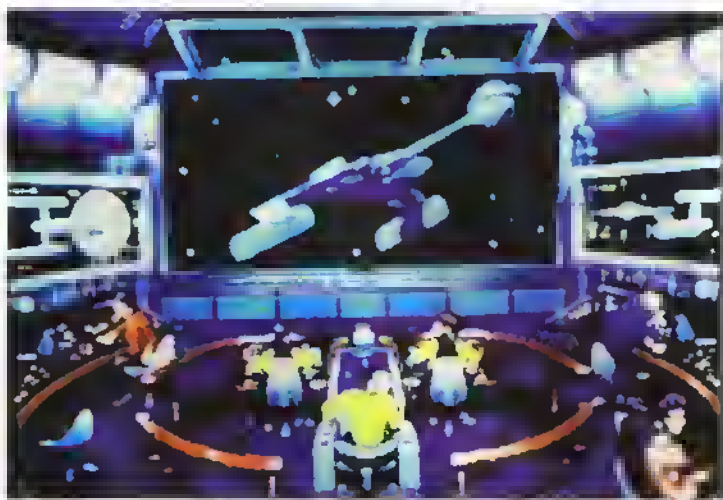
JAMES POND

DOMARK

TENGEN

ELECTRONIC ARTS

Licensed by Sega Enterprises Ltd, for play on the SEGA "MEGA DRIVE" system.



Star Trek - The 25th anniversary della Inter play, ediziona che viene distribuita dalla Electronic Arts. Questa volta promette di portare il giocatore... là dove nessuno è mai arrivato prima.

# NOVITÀ SOTTO

**La CTO ha fatto le cose in grande e, per presentare alcune novità del 1992, ci ha invitato a una sontuosa conferenza stampa con tanto di pranzo regale.**

**Questo per ribadire il concetto che i giornalisti vanno presi soprattutto per la gola...**

**L**e case di software invitate a presentare le loro ultime novità nella città delle due torri erano (in ordine di apparizione): Cocktel Vision, Electronic Arts e Infogrames. Due colossi francesi contro un mega colosso d'oltre Oceano. Per avere un'idea di come la software house americana si sia sviluppata nell'ultimo decennio, e con essa tutto il mondo dei videogiochi, basta dare un'occhiata al numero di dipendenti che aveva nel 1982 (16) e quelli attuali (300), che non tengono conto dei freelance che di volta in volta partecipano ai progetti.

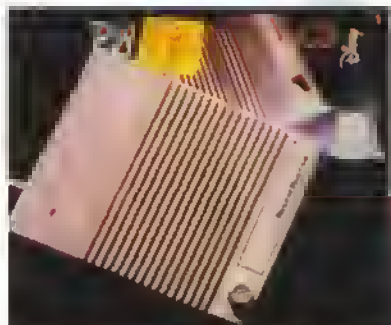
Al di là dei dati statistici, bisogna dare atto che le tre case presenti a Bologna sono tra quelle che stanno spingendo al massimo sul pedale dell'acceleratore per produrre giochi sempre più all'avanguardia. Tutti hanno espresso l'intenzione di dedicarsi a pro-

dotti per macchine CD, riservandosi però di annunciare su quale standard lavoreranno nel momento in cui sarà più chiaro quale sistema avrà maggior successo. Questo perché con la moltitudine di sistemi CD che al momento sono disponibili per gli home computer, non è ancora ben chiaro quale riuscirà a debellare la concorrenza proponendosi come standard definitivo.

Passiamo comunque a ciò che più interessa a voi lettori, e anche a noi a dire il vero, le nuove proposte ludiche CTO.

## ELECTRONIC ARTS

Dopo *Immortal*, se non sapete di cosa sto parlando andate a leggere la recensione tra le strisce, l'Electronic Arts si dedica al Gioco di Ruolo in stile *Dungeon*



La Sound Source, con questo approccio si gettano a smaltire le sue voci di Torgue, Pippo, Paparazzi & Company



Roger Rabbit alla presa con i problemi di sempre, di King Ruling Haven, dov'è

*Master e Eye of the Beholder*, se continuate a non sapere di cosa parlo andate a leggere la recensione a pag. 44. *Black Crypt* è un nuovo titolo che mantiene inalterata l'atmosfera che abbiamo già respirato giocando ai giochi sopra citati. Le differenze, o migliori, sono solo marginali e non apportano nulla di eccessivamente innovativo al sistema di gioco, è comunque certo che gli avventurieri di tutta Italia sapranno apprezzarlo.

È in arrivo anche quello che sembra essere il simulatore di volo definitivo. *Birds of Prey* permette di mettersi ai comandi di ben 40 aerei diversi, tra i quali il Rockwell B1 e l'F117A, tutti riprodotti nei minimi particolari. Se ne parla da tempo di questo titolo ma ora finalmente dovreste trovarlo già nei negozi mentre state leggendo. Aspettatevi la recensione quanto prima.

Come abbiamo già annunciato sul numero scorso è pronto, almeno nella versione PC, il gioco che commemora il 25° anniversario di Star Trek. L'autore del serial televisivo fantascientifico più seguito di tutti i tempi, ha partecipato attivamente alla realizzazione del gioco, arricchendolo di particolari che solo la sua immaginazione poteva creare. Purtroppo Roddenberry ci ha lasciato lo scorso anno.



(In alto) Gli intrighi di Fascination in partenza sulle assolte spiagge della Florida, mentre Goblins ci diverte con le sue demanzie.

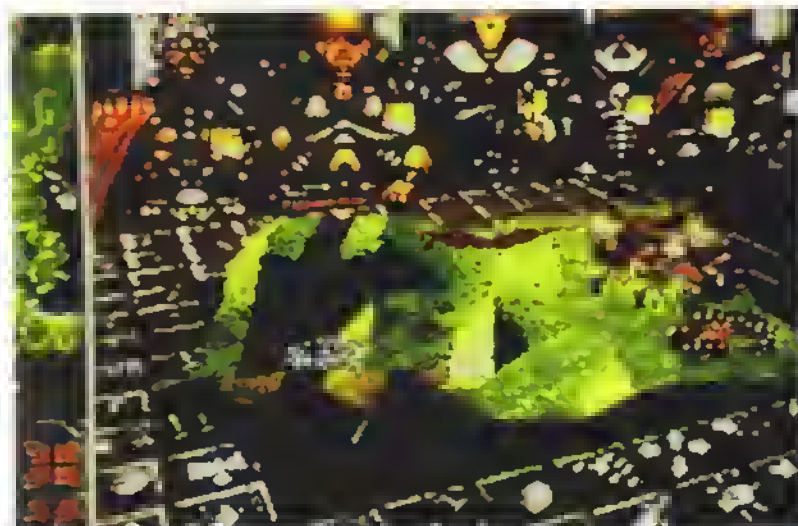
ma del pupo. Le soluzioni ai problemi che man mano gli si presenteranno potranno essere demenziali, tipo saltare su un asse da stiro e farsi morsi da un piranha per poter uscire dal lunotto posto sopra una porta. Da fuori di zecca.

Oltre a numerosi prodotti educativi, che fanno sempre capo ai personaggi Disney, è in arrivo (era ora) *Arachnophobia* licenza del film prodotto da Steven Spielberg ormai passato nel dimenticatoio dei più.

Per tutti i prodotti inarcati Disney è stato tra l'altro presentato il Sound Source, un adattatore utilizzato per riprodurre la voce dei personaggi dei giochi.

Sul versante Infogrames, le novità non sono da meno, in uscita Colors il nuovo prodotto del creatore di Tetris e Aeternam che dovrebbe essere l'ideale seguito di Drakken. Grazie alla licenza acquistata dalla Chaosium, data americana produttrice di GdR, sono in progetto tre titoli dedicati al Gioco di Ruolo *Call of Cthulhu* (edito in Italia da Stratelibri), il primo dei quali sarà un gioco d'azione arcade dal titolo *Fate the Dark*, seguiranno poi titoli che si ispireranno in maniera più vicina al gioco da tavolo che si basa sui racconti di Lovecraft.

# LE DUE TORRI...



Powermonger finalmente raggiunge gli schermi del PC, il successo dello Bullfrog sarà sicuramente in grado di spazzare anche in questo formato!

Era impensabile che un hit come *Powermonger* non venisse convertito anche per PC. La nuova versione, uscirà al primo data disk per Amiga, vi sta aspettando dal vostro negoziante di fiducia...

## INFOGRAMES

La casa francese è la distributrice ufficiale dei prodotti della Disney Software in Europa. Per cui è a lei che dobbiamo titoli come *Animation Studio* o l'ulti-

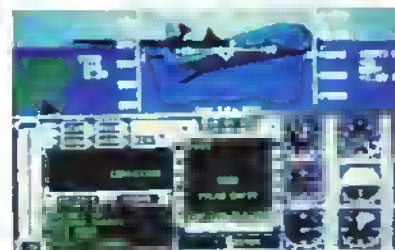
mo *Hare Rising Hawk*, che vede protagonista il coniglio più simpatico del mondo, dopo Bugs Bunny, Roger Rabbit. Il gioco presenta un "normale" pomeriggio di Roger a cui, poiché la padrona di casa deve uscire per fare la spesa, è stata affidata la cura di Baby Herman, con tanto di sigaro. Com'è logico supporre, il pestifero infante andrà a cacciarsi in tutti i guai possibili e immaginabili e voi (leggi Roger Rabbit) dovreste risolvere la situazione prima del ritorno della mam-

## COCKTEL VISION

I prodotti Cocktail Vision sono propriamente didattici, uno su tutti sembra rivoluzionare il modo di studiare dei bambini, infatti il computer valuta gli esercizi fatti dal bambino e ne dà un giudizio con tanto di voto in ogni materia, il che ricorda una lungimirante canzone di Coucou.

Per quel che riguarda i giochi l'etichetta sotto la quale si identifica la Cocktail è la Tomahawk. Proprio la Tomahawk ha lanciato sul mercato *Fascination*, un'avventura in stile Sierra che porta il giocatore sulle assolte spiagge di Miami per risolvere un intricato caso di spionaggio. A.G.E., un tipico gioco di ambientazione spaziale con immagini in bitmap davvero stupefacenti, e *Goblins* (non è un errore di stampa, si chiama proprio così), un'avventura demenziale con moltissimi tocchi di umorismo puro, che oltre a divertirvi saprà sicuramente farvi sorridere.

Aspettatevi le recensioni di questi giochi al più presto sulle pagine di K, e dove se no?



*Birds of Prey*. Le notti degli appassionati delle simulazioni saranno occupate per molti mesi a venire.



# Select



CD TV  
COMMODORE

**Disponibile !!!**

**Telefonare**

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO

Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
MIGLIORI  
PREZZI

## NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.

**TELEFONARE**

## NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in  
aggiunta un'espansione da 512k.

**TELEFONARE**

**DRIVE PER AMIGA 500**  
L. 139.000

**TAPPETINO MOUSE**  
L. 10.000

**KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM**  
**TELEFONARE**

**SYNCR EXPERT**  
L. 35.000

**DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO**  
L. 169.000

**DIGITALIZZATORE VIDEON III**  
**TELEFONARE**

## DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con  
volume d'ingresso regolabile, impiego  
semplicissimo.

**TELEFONARE**

**INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK**  
L. 29.000

**BOX PORTA DISCHI 3 1/2**  
50 Posti con chiave L. 15.000  
100 Posti con chiave L. 23.000

**DISCHETTI BULK**  
3 1/2 DS DD  
10 Pz. L. 900 cad.  
50 Pz. L. 800 cad.  
100 Pz. L. 750 cad.

## ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 63.000  
Espansione 512k con clock L. 80.000  
Espansione 2Mb con clock L. 280.000  
Espansione 4Mb con clock L. 440.000  
Espansione 2Mb ESTERNA L. 360.000

## MONITOR

PHILIPS 8833 II  
L. 430.000  
COMMODORE 1084S  
L. 450.000

**INTERFACCIA  
MIDI PER AMIGA**  
L. 49.000

**MOUSE PER AMIGA**  
L. 49.000

## STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N L. 375.000  
Star LC 200 colore L. 490.000  
Star LC 24-200 B/N L. 650.000  
Star LC 24-200 colore L. 750.000

## SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e  
stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

## MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

**PENNA  
OTTICA PER  
AMIGA CON  
SOFTWARE**  
29.000

**NOVITA'**  
COPRI TASTIERA  
SALVATUTTO PER AMIGA  
L. 30.000

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI  
IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU  
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA  
MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 -  
SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**



(Sì) Una delle cose migliori di Cyber Fight sarebbe «sare il modo per due giocatori, nel quale due amici combatterono l'uno contro l'altro con lo schermo diviso in due. Il problema del link macchina-macchina è che pensa che siano pochissimi quelli che possono e mettere in pratica», commenta Paoletti.

(Sotto in alto) Ecco la struttura in azione. Esempio processo-attività funziona solo in NCGA «come si complicità tattiche (spingere nell'angolo). Viene usata per attirare le pallate dall'arena (qui si vede un pallone in volo).

(Sotto in basso) Quando un robot ha subito più danni di quanti ne può sopportare, spande le mille pezzi che volano da tutte le parti.

# CYBER FIGHT

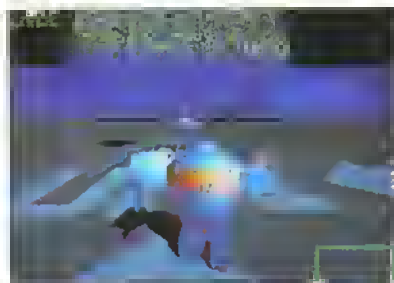
**D**ue robot giganti, alti come case, stanno immobili e impassibili in posizione di attesa a ciascuna estremità di una grande arena, stipata fino al limite della capienza di migliaia di spettatori. Eppure lo stadio è stranamente più silenzioso di un cimitero: stanno tutti aspettando che il combattimento abbia inizio. Dentro la cabina di guida di ciascun robot siede un pilota; una mano sudante impugna il comando dell'accensione, l'altra si posiziona sul sistema di controllo delle armi. Stanno aspettando che la battaglia inizi.

Lo squillo lacerante di una sirena echeggia tutto intorno allo stadio, seguito dal boato della folla. Tutto pronto per l'azione e i robot si muovono lentamente uno verso l'altro; il suolo dell'arena vibra sotto il peso di ogni passo. Una volta uno di fronte all'altro i robot si fermano per un istante come per studiarsi a vicenda. Quindi, con uno stridore di motori, uno afferra un enorme maglio e lo scaglia, l'altro lo inquadra con un missile e fa fuoco. Si dà inizio alla battaglia!

L'idea di robot giganti pilotati da uomini non è nuova. È stato per più di dieci anni uno dei principali ingredienti dei fumetti giapponesi, che presero origine dalla serie *Gundam* e continuano oggi con il popolarissimo *Gunhed*. Credo che siamo tutti d'accordo che l'idea di guidare in combattimento un gigantesco droide in un'ambientazione futuristica sia piuttosto allettante.

L'Activision tentò di introdurre il concetto con la serie *Battletech*, ma ha mancato totalmente il bersaglio, trattando i suoi giochi come wargames a veduta pia-

**Rumori metallici! Esplosioni! Più violento di una domenica pomeriggio allo stadio. L'imminente Cyber Fight della Electronic Arts ti dà - sì, proprio a te - la possibilità di strappare ai tuoi amici tutti gli arti uno per uno.**



na e disegnando i robot come minuscoli sprite. Fortunatamente Cyber Fight, l'ultima opera di Michael Powerdrome Powell, sembra stabilire un primato per quelli che gradiscono un po' di sana azione distruggituro tra robot.

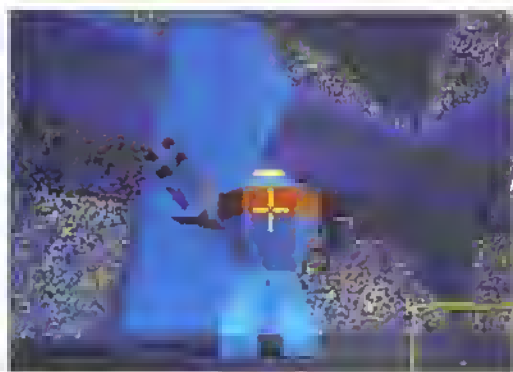
Il combattimento di Cyber Fight si svolge in una tecnologica arena, con folle di spettatori assetati di sangue che pagano per vederlo sparso intorno alla tribuna.

Lo scopo di ogni round è di fare letteralmente a pezzi il droide avversario. Non è un gioco per pantofolai; tutti coloro per i quali divertirsi vuol dire trascorrere una tranquilla serata mangiando una pizza al trancio e guardando il video di *Pretty Woman*, meglio che ne restino lontano. Il campione può usare i soldi vinti per compiere armi migliori e più potenti. Lo scopo finale è di farsi strada nella lega fino a diventare il campione assoluto.

I robot si muovono principalmente a piedi, ma sono anche dotati di jet-zaino con una quantità limitata di carburante, che possono essere usati per saltare al di là degli ostacoli o sopra le piattaforme. Al massimo, i droidi possono essere equipaggiati con due armi (una per braccio), le quali vanno dalle armi essenziali per il combattimento corpo a corpo, come il

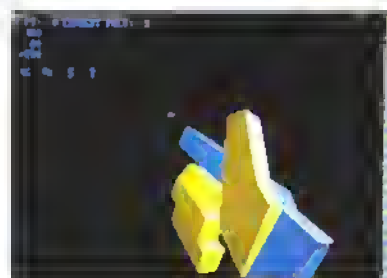


(Sotto) I robot sono completamente animati anche se in modo molto stilizzato. "I movimenti dei robot sono leggermente esagerati per ottenere un certo effetto", spiega Powell. "Se un robot cade da una piattaforma, quando colpisce il terreno, il suo corpo prima si schiaccia e poi si espanderà, come fa un personaggio di un cartone animato".



(Sopra)  
Alcune liquidazioni rendono i robot molto miscolati. Certo, non vorrà in-  
terare questo tipo in un'uscita sulla, a vari?

(Sotto)  
Come un simulatore di volo, Cyber Fight presenta viste da fuori il robot, come  
una vista dalla prima a una dell'alto "che rende il gioco simile a Gargamel", sp  
ca Powell.



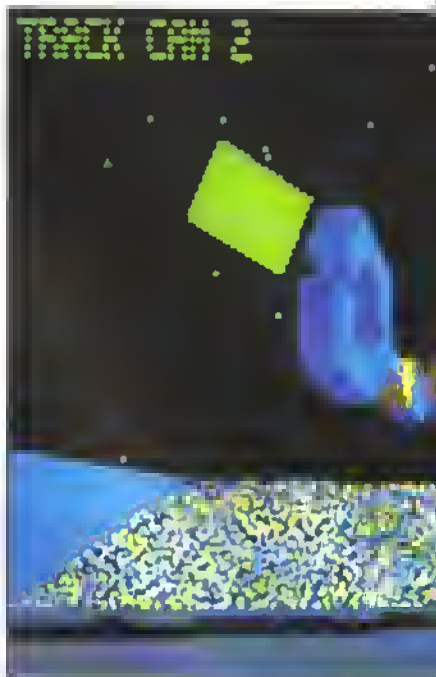
► maglio, la morsa gigante e le mazze, ad armi a  
proiettili come fucili, cannoni e missili.

Ci sono sei forme base di arena, ma ognuna può es-  
sere manipolata con un numero infinito di caratteri-  
stiche prestabilite che portano ad un numero quasi  
illimitato di zone di combattimento di-  
verse. Queste includono, tra le tante  
cose, anche piattaforme (che il gioca-  
tore può raggiungere grazie allo jet-  
zaino), muri (rendendo così necessa-  
rio l'uso di mortai per colpire l'avver-  
sario) e stazioni di riarmamento (che  
giocano un ruolo simile ai box in una  
gara automobilistica). Aggiunge Mi-  
chael: "In qualche arena ci sono pozze  
di metallo fuso. Potete afferrare il vo-  
stro avversario con la morsa, trascinar-  
lo per l'arena e buttarlo dentro".

Ma c'è anche qualche sorpresa in ser-  
bo per il giocatore imprudente. "Qual-  
che arena ha diversi interruttori nascosti  
nel pavimento" spiega Michael, "i qua-  
li hanno vari effetti. Alcuni pulsanti  
togliono la gravità artificiale dell'arena,  
obbligando i robot a lottare con  
gravità zero. Altri spengono l'illumi-  
nazione dello stadio; se non vi siete  
forniti della vista a infrarossi prima  
del combattimento sarete costretti a  
combattere al buio. I pulsanti sono  
completamente nascosti; una volta che  
sapete che cosa cercare potrete evitarli  
o usarli a vostro vantaggio". Col pro-  
gredire del combattimento, ogni robot  
indebolisce gradualmente gli scudi  
dell'avversario. Se lo scudo arriva al  
minimo allora il danno si ripercuote  
sulle capacità del diode. Per esempio, prendendo  
troppi colpi sulle braccia, queste possono eventual-  
mente essere sganciate, lasciando un mocone in-  
fiammato che forma una scia di fumo. Naturalmente  
ciò rende sia le braccia che le armi ad esse attaccate  
inutilizzabili.

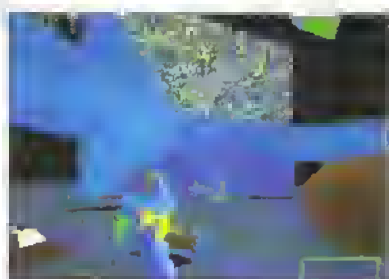
Allo stesso modo, se subite troppi danni ad una gam-  
ba, questa diventerà inservibile, e vi resterà solo la  
possibilità di ruotare su voi stessi. Perse entrambe le  
gambe diventate inefficienti. In un caso del genere  
probabilmente è meglio catapultarsi fuori, sebbene  
ci vi renda molto vulnerabili. Il solo rifugio è la vostra  
stazione di rifornimento, ma il robot avversario farà  
del suo meglio per spiacicarvi al suolo. Essere rin-  
corsi da un robot di 8 metri non è certo divertente.

Ma è il 3D l'aspetto immediatamente più impres-  
sionante di Cyber Fight. E eccellente nei 16 colori VGA,  
ma è nei 256 colori MCGA che il gioco realmente  
splende - nel vero senso della parola! Powell ha usa-  
to una tecnica detta Gouraud shading (ombreggiatu-  
ra di Gouraud) per simulare le parti lucenti del metallo  
e ammorbidire le giunture di due poligoni. Powell lo  
descrive come "un modo di fare apparire i poligoni  
come fossero composti da un numero di poligoni  
maggiore di quanto attualmente siano". Per dirla in  
modo semplice, la routine per fare le ombre si serve  
di una sorgente di luce fissa nell'arena (per sempli-  
cità ce n'è una sola) e calcola il suo effetto sul colore  
di un dato poligono nei suoi vari angoli. La routine  
allora gradua di conseguenza la sfumatura del colo-



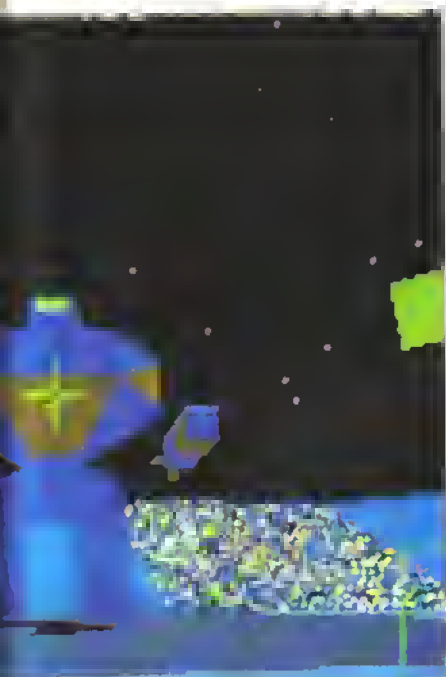
(Sopra)  
La morsa in cyberbot. Serve per lanciare i robot avversari nei pozzi di metallo  
fuso.

(Sotto)  
Ogni cosa di Cyber Fight ha la sua massa e in sua dinamica perfettamente an-  
dellata. Quindi, se fate a pezzi il braccio di un robot, potrete uscire dal fumo del  
motore a delle scintille sul pavimento. "Per simulare le collisioni in 3D è sta-  
to una delle cose più difficili del gioco", spiega Powell. "Ad esempio, se un robot  
alle collisione un robot su una spalla, lo vedrete sballonzolare di lato".



fare le ombre" commenta Powell "ma ci impiegano  
molto più tempo per i calcoli". Infatti i poligoni om-  
breggiano con la routine Gouraud ci impiegano circa  
il 25% in più di tempo per disegnare rispetto alle nor-  
mali routine. Per mantenere una velocità accettabile,  
la Gouraud shading viene applicata solo sui due robot.  
Su un PC 20MHz con inseiti tutti i dettagli e l'om-  
breggiatura. Powell stima un aggiornamento tipico  
in circa otto frame al secondo, aumentabile fino a 14,  
senza ombreggiatura e con i dettagli al minimo.





Continua Powell: "Userò definitivamente la Gouraud shading nei prossimi giochi. Voglio anche usare una maggiore tramatura (texture mapping). In Cyber Fight si limita a calcolare le immagini dei muri dell'arena. La tramatura rende i poligoni molto più interessanti da osservare. Potete fare cose come aggiungere macchie d'olio o il puntaggio della battaglia a un robot. Il problema è che ci impiega ancora più tempo a

calcolare il tutto rispetto all'ombreggiatura di Gouraud, poiché la routine deve ridisegnare tutti i pixel della trama sopra il poligono. Per ragioni tecniche la tramatura lavorerà solo in MCGA.

Quali ragioni? Andiamo, i lettori di K non hanno paura di un po' di informazioni tecniche! "Beh, in MCGA ogni pixel è rappresentato da un byte completo, ma in VGA questo è rappresentato da 4 bit, così devi mascherare una quantità enorme di byte, la qual cosa prenderebbe più tempo". Ah, capisco..., credo.

Lasciando da parte le sofisticazioni tecniche di Cyber Fight, che cosa ci dici delle versioni per altri computer? "C'è un progetto di conversione su Amiga, ma non è cominciato ancora niente. Dnbito che la conversione Amiga avrà l'ombreggiatura di Gouraud: il processore non è abbastanza veloce per usarla. Potrebbe esserci un solo oggetto sfumato, ma non so ancora nulla di preciso. Anche gli oggetti saranno semplificati: vengono usati circa duecento poligoni per robot nel gioco per PC".

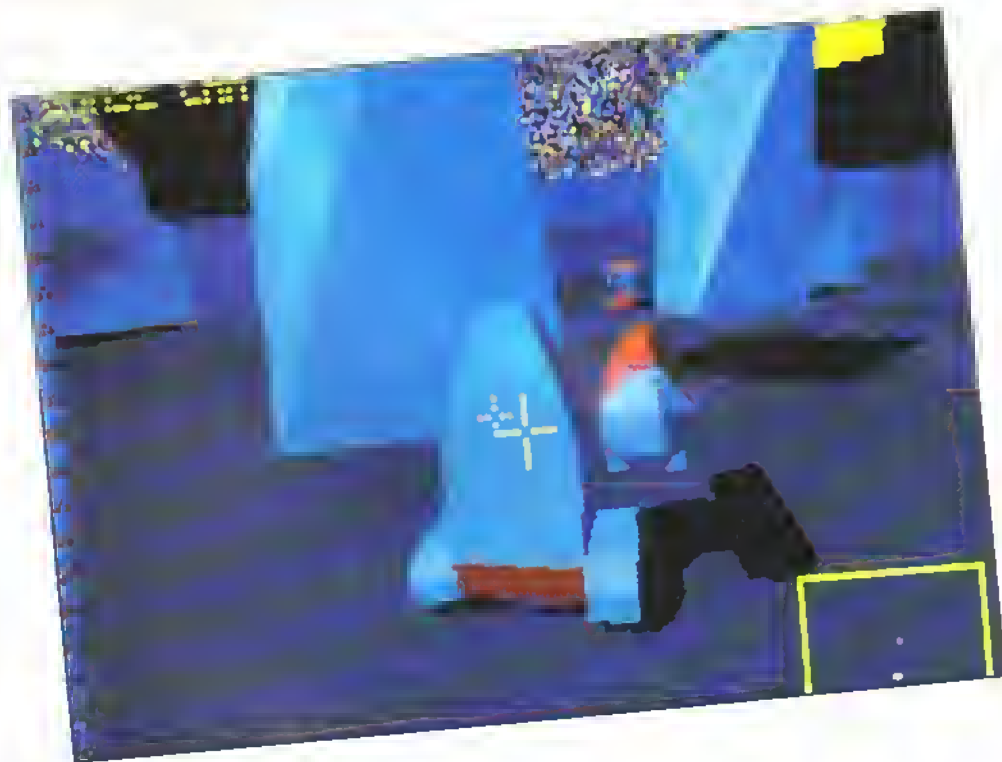
Powell è consapevole che qualcuno ha trovato il suo precedente gioco Powerdrome un po' troppo difficile e frustrante da controllare. "Il problema è che, quando stai sviluppando un gioco in 3D è duro giudicare quanto sia difficile giocarci, poiché ci giochi sempre da solo e ci fai l'abitudine. Cyber Fight invece è stato dato in mano a gente che non ci aveva mai giocato prima, per avere i loro consigli. Inoltre ci saranno diverse opzioni d'aiuto per rendere più semplice l'inizio, come gli oscilloscopi per mantenere il robot stabile".

Sebbene il motore 3D sia completamente terminato, molti particolari della trama e piccoli dettagli nel disegno del gioco sono ancora in lavorazione. Nonostante ci siano dieci telai base di robot nel gioco, Po-

Lo schema del negozio nella sua forma definitiva. Il giocatore può appendere i soldi guadagnati nell'arena per comprare nuove armi e nuovi us, come armi automatiche per i lanci-missili a guida e elevatore per i morti.



well è ancora in dubbio se lasciare o meno ai giocatori la possibilità di comprare un nuovo telaio, o costringerli a immergersi uno e migliorarne la qualità delle parti durante il gioco. Inoltre, non ha ancora deciso se consentire o meno ai giocatori l'approvvigionamento di armi nella stazione di rifornimento. Comunque, dato che Cyber Fight non uscirà probabilmente prima della tarda primavera, Powell ha ancora moltissimo tempo per decidere. In ogni caso, Cyber Fight è sicuramente uno degli sfidanti nella contesa per il primo posto come miglior gioco del '92, ed io non posso far altro che aspettare di giocarci. Arrivederci nell'arena.



# PERGIOCO

via San Prospero 1  
MILANO

I GIOCHI  
per...



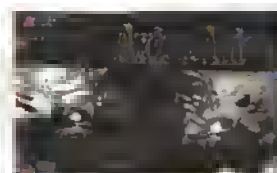
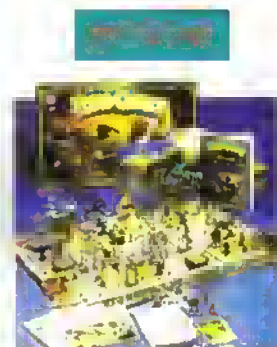
**cataloghi gratuiti com-  
pleti e aggiornati sem-  
pre disponibili !**  
**Il negozio accetta tutte  
le carte di credito e  
Bancomat.**

## TOP 100 AMIGA PC

AMI	TITOLO	PIA	PC	schiede
59.5	3D CONSTRUCTION KIT	SI	59.90	DEV
59.9	SOC C - MOTO MANAGER	SI	59.90	V
42.0	A G E	SI	59.90	DEV
59.9	AIR COMBAT 1 Plus (reager)	SI	59.90	DEV
59.9	BIG GAME FISH '90	SI	59.90	DEV
59.9	BIRDS OF PREY	SI	59.90	DEV
59.9	BREATH 2 E. Nardis	SI	59.90	DEV
59.9	CASIN	SI	59.90	DEV
59.9	CAS'LES	SI	59.90	DEV
59.9	CENTURION DEFENDER 17.1.1.1	SI	59.90	DEV
59.9	CHAMPION DRIVER	SI	59.90	DEV
59.9	CHUCK YEAGER ADV. 1.1.1.1	SI	59.90	DEV
59.9	DISCO HEAT	SI	59.90	DEV
59.9	CRUISE FOR A CORPSE	SI	59.90	DEV
59.9	DEATH KNIGHTS OF KRYAL	SI	59.90	DEV
59.9	DEATHBRINGER	SI	59.90	DEV
59.9	DEUTEROS	SI	59.90	DEV
59.9	DOUBLE DRAGON III	SI	59.90	DEV
59.9	DUCK TALES The Quest for the Golden Egg	SI	59.90	DEV
59.9	DUNGOON MASTER	SI	59.90	DEV
59.9	DYLAN DOG	SI	59.90	DEV
59.9	EARL WEAVER BASTARD II	SI	59.90	DEV
59.9	ELVIRA - A CADE	SI	59.90	DEV
59.9	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	59.90	DEV
59.9	ESS MEGA European Station Sm	SI	59.90	DEV
59.9	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	59.90	DEV
59.9	EYE OF THE BEHOLDER	SI	59.90	DEV
59.9	F 117A STEALTH FIGHTER 2.0	SI	59.90	DEV
59.9	E 16 STRIKE EAGLE II	SI	59.90	DEV
59.9	FACE OFF	SI	59.90	DEV
59.9	F1 G.P. CIRCUITS	SI	59.90	DEV
59.9	FALCON 2	SI	59.90	DEV
59.9	FASCINATION	SI	59.90	DEV
59.9	FINAL FIGHT	SI	59.90	DEV
59.9	FOOTBALL CHAMP	SI	59.90	DEV
59.9	FORMULA 1 3D	SI	59.90	DEV
59.9	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	SI	59.90	DEV
59.9	GAUNTLET III	SI	59.90	DEV
59.9	GOBLINS	SI	59.90	DEV
59.9	GUNSHIP 2000	SI	59.90	DEV
59.9	HEART OF CHINA	SI	59.90	DEV
59.9	HERMALL	SI	59.90	DEV
59.9	HUNTER	SI	59.90	DEV
59.9	INFERNO	SI	59.90	DEV
59.9	KOJIMA POLIS 500	SI	59.90	DEV
59.9	ITALY FIGHT	SI	59.90	DEV
59.9	JET FIGHTER II	SI	59.90	DEV
59.9	JIMMY WHITE'S SHOOTER	SI	59.90	DEV
59.9	KICK OFF 2 REVENUE EUROPE	SI	59.90	DEV
59.9	KRISHA DANCE	SI	59.90	DEV
59.9	LARRY V	SI	59.90	DEV
59.9	LEANDER	SI	59.90	DEV
59.9	LORD OF THE RINGS	SI	59.90	DEV
59.9	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	59.90	DEV
59.9	MARIO ANDRETTI'S Racing Challenge	SI	59.90	DEV
59.9	MARTIAN DRAWS	SI	59.90	DEV
59.9	MARTIAN MEMORANDUM	SI	59.90	DEV
59.9	MEGATRAVELLER 2	SI	59.90	DEV
59.9	METAL MASTERS	SI	59.90	DEV
59.9	MINI-WINTER II Flames of Freedom	SI	59.90	DEV
59.9	MIG-29M SUPERUI CRUM	SI	59.90	DEV
59.9	OUT RUN EUROPA	SI	59.90	DEV
59.9	P.P. HAMMER	SI	59.90	DEV
59.9	PIT FIGHTER	SI	59.90	DEV
59.9	POLICE QUEST III	SI	59.90	DEV
59.9	POOLS OF DARKNESS	SI	59.90	DEV
59.9	POPULOUS 2	SI	59.90	DEV
59.9	POWERHUNGER WORLD WAR I	SI	59.90	DEV
59.9	PREHISTORIC	SI	59.90	DEV
59.9	RED BARON	SI	59.90	DEV
59.9	RIDE OF ROHAN	SI	59.90	DEV
59.9	ROBIN HOOD	SI	59.90	DEV
59.9	ROBOCOP James Bond 2	SI	59.90	DEV
59.9	RUGBY The World Cup	SI	59.90	DEV
59.9	SECRET OF MONKEY ISLAND	SI	59.90	DEV
59.9	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	SI	59.90	DEV
59.9	SECRET WEAPONS OF UPTWARRE	SI	59.90	DEV
59.9	SHADOW SORCERER	SI	59.90	DEV
59.9	SIM EARTH	SI	59.90	DEV
59.9	SPACE QUEST 1 Roger Wile	SI	59.90	DEV
59.9	SPACE QUEST IV	SI	59.90	DEV
59.9	SQUASH J KHAN	SI	59.90	DEV
59.9	STAR TREK	SI	59.90	DEV
59.9	STRIKE FLEET	SI	59.90	DEV
59.9	TERMINATOR 2	SI	59.90	DEV
59.9	THE ADVENTURE OF WILLY BEAM SH	SI	59.90	DEV
59.9	THE IMMORTAL	SI	59.90	DEV
59.9	THE SIMPSONS	SI	59.90	DEV
59.9	THEIR FIRST HOUR BATTLE BRIT	SI	59.90	DEV
59.9	THUNDERHAWK Air 13M	SI	59.90	DEV
59.9	TIP OFF	SI	59.90	DEV
59.9	TURRICAN II The Evil Eight	SI	59.90	DEV
59.9	TURTLES II The Cow On	SI	59.90	DEV
59.9	TV SPORTS FOOTBALL	SI	59.90	DEV
59.9	UL TIMA VI The Eagle Prophet	SI	59.90	DEV
59.9	UTOPIA Crystal on 13th March	SI	59.90	DEV
59.9	WING COMMANDER	SI	59.90	DEV
59.9	WING COMMANDER II	SI	59.90	DEV
59.9	WORLD'S AT WAR	SI	59.90	DEV
59.9	WEESTHE WANA WWF	SI	59.90	DEV



**PERGIOCO.**  
**PER I RINOCERONTI**  
**DEI VIDEOGIOCHI.**



**giochi di ruolo, miniature,  
librogame.....**

**Vendita  
per corrispondenza  
in tutta Italia;  
telefonare ai numeri  
02 / 874580 -  
874593 (9,30-  
12,30;15-19,30).**



# ATAC

**S**e qualche mese fa avete assistito a quello splendido documentario su RAI 2 che illustrava l'attività della D.E.A. (la polizia antidroga americana) nella zona di Miami, vi sarete resi conto che combattere la guerra contro i trafficanti è un compito molto complicato, che va ben al di là dell'arresto dei piccoli spacciatori, i sequestri da parte delle polizie di tutto il mondo di carichi di stupefacenti del valore di svariati milioni di dollari non sembrano infastidire più di tanto i trafficanti e le scarse risorse a disposizione delle varie forze di polizia, sono sì e no in grado di limitare il traffico illecito e non certo ad impedirlo totalmente (questo

anche a causa delle frequenti complicità tra il mondo del crimine organizzato e quello politico). È quindi necessario un nuovo approccio al problema. Il nuovo titolo della Microprose, ATAC (Advanced Tactical Air Command), ha luogo in un prossimo futuro non troppo immaginario in cui il problema della droga ha assunto negli Stati Uniti dimensioni drammatiche, con polizia, CIA ed FBI che devono ammettere che le sconfitte riportate contro

i narcotrafficianti superano abbondantemente le vittorie. Attaccando direttamente i luoghi di produzione della droga, il governo ritiene di poter arrecare un danno maggiore al narcotraffico, rispetto al semplice sequestro dei carichi in territorio americano. Ecco quindi che una forza segreta viene trasferita in Colombia con il compito di danneggiare il più possibile le coltivazioni di canapa indiana e distruggere i luoghi in cui questa viene raffinata. La speranza è che, martellando le direttrici del trasporto della roba, si colpiscano al cuore le finanze del famigerato "Castello di Medellin". Si tratta di un notevole allontanamento dal classico filone dei simulatori Microprose visti in passato. Infatti, ATAC combina al suo interno elementi sia di strategia sia di volo tridimensionale. Il giocatore assume il ruolo di comandante in capo del gruppo ATAC, controllando tutte le operazioni da una base sotterranea snepsegretata situata nel cuore della Colombia. A sua disposizione ci sono quattro F-22 (avanzatissimi jet militari da combattimento) e due elicotteri. Senza uscire dalla base, egli potrà mettere insieme le informazioni provenienti dai rapporti dei voli di ricognizione e delle spie disseminate per tutto il paese

**Circa un anno fa, i pezzi grossi della Microprose decisero di produrre un nuovo simulatore di volo che non appartenesse alla solita serie di simulatori F-qualcosa, ed il compito di realizzarlo fu affidato alla Argonaut. Ora questi ultimi sono pronti a mostrare il risultato dei loro sforzi. L'immarcescibile inviato di K è andato a Tetbury ad investigare in una soleggiata mattina d'Autunno.**



*Finalmente! Piani di combattimento alla porta dei capelli. I nostri agenti antidroga prendono il sole per la prima volta meritata. Sta ora al giocatore decidere quale tipo di attività svolgere: a nostra disposizione ci sono le missioni di ricognizione fotografica che di bombardamento.*



*Passando a volo radente su di un insediamento che trasporta droga, bisognerà prestare molta attenzione, dal momento che dovremo distruggere SOLO i contenitori pieni di "roba".*

sudamericano, e così costruirsi gradualmente la mappa delle zone controllate dal narcotraffico ed i vari spostamenti che subisce la loro merce mortale. All'inizio il giocatore avrà a disposizione solo un numero di informazioni estremamente limitato: dalle mappe saprà dove si trovano le fattorie e le industrie, così come le strade e le linee ferroviarie. Ma non sarà in grado di dire se le fattorie stanno producendo attualmente grano o canapa indiana, né conoscerà quale delle due merci viene trasportata nei vari container. Dal momento che né la coltivazione né la raccolta di piante narcotiche è illegale in Colombia, è normalissimo che "onesti contadini" facciano crescere tra un campo di mais e l'altro, vaste estensioni di piante che altrove li farebbero finire in galera per un bel pezzo. È dal momento che tutta l'operazione ATAC è mal sopportata dal governo colombiano (famoso per i suoi legami con i Narcos), è assolutamente vitale che il giocatore eviti di uccidere





i civili e di distruggere indiscriminatamente i raccolti. Solo e soltanto la droga deve essere colpita. Ciò che

distingue maggiormente questo gioco dagli altri, è che il giocatore è libero di decidere quanta parte di strategia e di pianificazione ci dovrà essere nelle sue partite, e quanta parte invece di pura simulazione di volo. Portando questo concetto all'estremo, uno potrebbe controllare l'intera azione senza mai mettere un piede al di fuori della sua base. All'inizio di ogni giorno, dopo aver riunito tutte le informazioni disponibili, giungerà il momento di esaminare la mappa e di dare agli aerei i loro ordini di volo. Diversamente dagli altri simulatori Microprose, in ATAC non vi sono missioni predefinite, ma spetta interamente al giocatore decidere come combattere la guerra contro "i suoi feticci di re della droga". Cosa giustissima dopotutto, visto che si suppone che il giocatore sia al comando dell'intera operazione, e sia quindi responsabile anche per quanto riguarda la strategia. Se i rapporti rivelano che una colonna di camion sta partendo da una fattoria diretta verso una industria, e quest'ultima è conosciuta come un luogo di raffinazione della droga, allora è molto probabile che nel carico trasportato vi siano nascosti degli stupefacenti. E necessariamente un'alta missione di ricognizione per determinare quali veicoli stiano effettivamente trasportando "la roba" e quali no. A questo punto potrà avere luogo una missione di bombardamento. Grazie all'uso di un sistema "intelligente" per la gestione dei waypoint (punti di riferimento necessari agli aerei in volo per mantenere la rotta), il giocatore e oltre a stabilire il percorso, può dettagliatamente istruire i propri aerei sui compiti che questi devono svolgere. Una volta che ci si è occupati da questo aspetto della missione, l'azione vera e propria può avere inizio. Quel giocatore che non vogliono sporcarsi le mani con le difficoltà che una simulazione di volo

I rapporti degli agenti del servizio Informazioni devono essere vagliati accuratamente: non vorrete ritrovarvi via un carico di droga destinato ad un'operazione, vero?

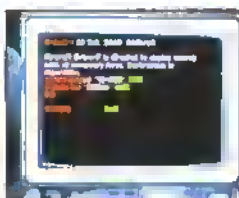
## CHI SONO

In tutto, ben dieci membri del team di programmatori Argonaut hanno messo le mani su ATAC. Eccoli uno per uno nei loro rispettivi ruoli.

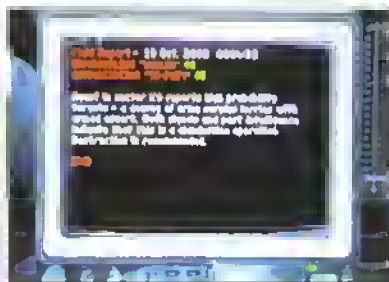
- Sam Littlewood - Struttura di gioco
- Mike Beaton - Algoritmi di volo e di aerodinamica
- Alastair McNally - Grafica PC
- Tom Ashton - Grafica PC
- Mike Day - Grafica tridimensionale PC
- Danny Emmet - Forme tridimensionali PC
- Adam Polanski - Programmazione Amiga
- Jonathan Wolf - Programmazione Amiga
- Peter Leaback - Programmazione algoritmi 3D
- Richard Clucas - Supervisione del progetto

«Ehm, questa parte non è ancora stata terminata. Si tratta della schermata in cui il giocatore indica gli ordini ai propri aerei in missione. Con tutte probabilità sarà un menu ad icone.

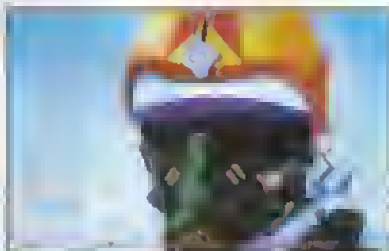
Mi sembrano un po' troppo drastici, ma l'importante è che si sappiano fare col muscolo. Avete già capito che si tratta delle nostre spie



La tetraloni Microprose (sotto alla Argonaut) erano di produrre un gioco di volo "che non fosse uno dei soliti F-quadro". I piloti più famosi non si devono preoccupare: il gioco di simulazione è alto come sempre, e fino a sei aerei possono essere in volo contemporaneamente.



Distruggendo la parte centrale di un treno, fermiamo tutti i vagoni che non sono più attaccati alla motrice.



sedersi in poltrona, aprire un pacchetto di patatine e godersi la vista della missione eseguita automaticamente dai vari piloti. Ciascuno di essi possiede ottime capacità di volo e svolgerà la sua missione secondo gli ordini, al meglio delle proprie capacità. In ogni momento durante la missione, è possibile salire a bordo di qualsiasi aereo e prenderne i comandi, a patto che non si sia sotto i 1.000 piedi di quota. In particolare, se solo un treno deve essere distrutto e vi è il rischio di ferire dei passeggeri innocenti, è consigliabile dirigere l'azione di persona, dato che i piloti controllati dal computer sono piuttosto sanguinari durante i loro attacchi. 24 ►



ROBOCOP

3



© 1997 ORION PICTURES CORPORATION  
ALL RIGHTS RESERVED

ORION



*Il giocatore può passare da un aereo all'altro in qualsiasi momento, basta che uno di questi (o uno nella lista) non stia atterrando.*

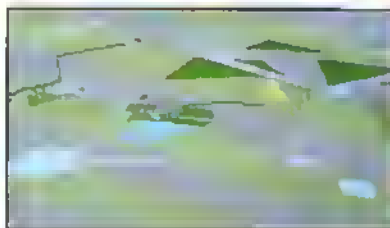


*Alla Microprose, tutti sono sicuri che ATAC sarà un grande successo. Infatti, in materia di diversi titoli di gioco dovrebbe attirare anche quei giocatori che non si sono mai rivolti ad un prodotto Microprose, mentre in altre grafiche a poligoni dovrebbe esercitare all'acquisto i clienti level. Da quello che abbiamo potuto vedere, non ci sentiamo di dar loro torto.*

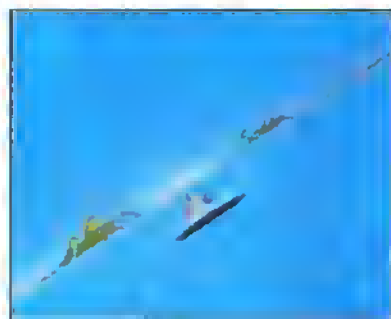
**22** ► Una volta che il giocatore ha compiuto l'azione di attacco, può tornare immediatamente al proprio posto di comando alla base, lasciando che l'aereo termini la missione rientrando sotto la guida del computer. Un altro aspetto importante è dato dal fatto che bisogna pianificare attentamente tutte le missioni: se ci mettiamo a distruggere strade e ferrovie, ostacoleremo certamente il trasporto della droga, ma altrettanto certamente impediremo il trasporto di viveri e di altre merci di vitale importanza tra le varie regioni del paese.

ATAC promette di essere un gioco estremamente coinvolgente. Inoltre, include un gran numero di caratteristiche che mancano alla maggior parte dei giochi di volo e strategia: mentre si stanno leggendo i rapporti del servizio informazioni, il giocatore può cliccare su di una notizia particolare, e, voilà, ecco che appare l'appropriata sezione di mappa cui la notizia si riferisce.

Il gioco è stato sviluppato da un gruppo di un oggetto in



movimento, sarà possibile seguirlo in tutti i suoi spostamenti con gli aerei-spia. I piloti abbattuti dal vostro gruppo, possono poi essere soccorsi e recuperati se pensate che lo sforzo e la spesa necessari siano giustificati. Oltre a promettere di essere uno dei migliori giochi di strategia, ATAC si è rivelato anche un ottimo simulatore di volo. I rapporti del nostro servizio informazioni, ipotizzano che ATAC sarà disponibile per una prova approfondita il mese prossimo.





<http://speccy.altervista.org/>

# SMASH

TV



SMASH  
TV

Claim

Williams Electronics Games Inc. **Occult**

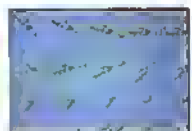
LEADER





(A sinistra) Questa schermata del titolo di gioco (realizzata su PC-VGA) ricrea perfettamente l'atmosfera di Apocalypse: sfuggiremo i nemici, da fare una fura delirante lo schermo è partito a tutta velocità. Lo Strangeways apre la ottanta cascate di stile per le immagini della parte finale del gioco.

(Sotto) Una delle chicche della grafica di Apocalypse è l'animazione super-avanzata dell'elicottero nella scena in cui questo cambia direzione. È un effetto che non sorprende se si considera che la scena comprende ben 11 fotogrammi; qui potete vederli tutti.



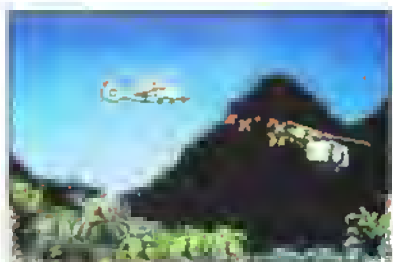
# APOCALYPSE

Sperduto nel cuore della desolata Watford, un selezionato gruppo di programmatori di video-giochi si è messo al lavoro con il proposito di riportare un po' di vitalità al genere degli sparatutto. A giudicare da quello che hanno prodotto finora, sembra che ci riusciranno. Kappa è andata fin laggiù per capire perché mai l'elicottero di Jason Perkins debba essere sulla bocca di tutti in questi giorni...

Cosa direbbe Alf Garnett se giocasse ai video-giochi? Beh, oltre alle solite battute al vetriolo riservate a tutto ciò che si muove sotto la luce del sole, si lancerebbe, probabilmente, in una filippica su come i giochi, ai giorni nostri, siano un po' troppo pretenziosi, e l'"artigianato" originale dei giochi da bar di una volta si stia perdendo, ecc., ecc. E avrebbe assolutamente ragione. Pensate: dove ci troveremmo oggi se non ci fossimo stati giochi come Space Invader o Defender? Siate onesti, quando è stata l'ultima volta che avete giocato a uno sparatutto davvero allegro e scatenato? Eh sì, è un bel po'!! Cosa diamine sta succedendo? Abbiamo forse dimenticato le nostre origini?

C'è però almeno una persona che non è disposta a farsi dimenticare quanto può essere divertente una bella partita alla vecchia maniera degli sparatutto d'una volta (pollice sul grilletto e... via!). È Jason Perkins impegnato in una missione "in solitario" per garantirci che lo sparatutto classico sia rimesso stabilmente sul piedestallo che gli spetta di diritto. Perkins, insieme ai molti collaboratori del gruppo di sviluppo Strangeways, di recente formazione, ha chiamato Apocalypse

se, che si basa su un'idea molto semplice. Non ci sono ne troppi fronzoli, né assurdità di alcun tipo. Semplicemente botti, span e morti ammazzati che si susseguono al ritmo giusto, con il giocatore intrappolato nel bel mezzo. Perkins non è un novellino dei giochi da bar; nel corso degli ultimi anni ha sfornato alcuni dei migliori giochi del genere, compresi i classici a 8-bit Thung on a Spring e Monty on the Run. E le ragioni che lo hanno spinto a scrivere Apocalypse hanno i piedi ben piantati per terra, tanto quanto il gioco. "Fondamentalmente l'idea di questo lavoro è venuta da Choplifer", spiega. "Il gioco aveva una grafica molto semplice e una presentazione del tutto standard, ma si trattava, per il resto, di un prodotto di grande giocabilità. Quello che abbiamo cercato di fare con Apocalypse è catturare l'essenza di quella giocabilità, aggiornandola agli anni novanta, naturalmente". In realtà, non c'era bisogno di Jason per accorgersi che il suo gioco piaceva spinto da Choplifer; chiunque abbia visto il vecchio classico di Dan Golin è in grado di coglierne immediatamente le similitudini. L'idea di fondo è quasi identica: si tratta di controllare un modernissimo elicottero e di sprofondare nel territorio nemico per prelevare



Il giocatore deve riportare qui (in campo militare USA) i profughi prima che essi possano abbattere ed essere catturati al sicuro. Se un profugo viene ferito sul terreno, l'elicottero può atterrare per soccorrerlo dalla fusola con la croce rossa. A accanto è portante la presenza degli eventuali feriti.

dei profughi disperati, portandoli così in salvo. Ma, mentre Choplifer non andava molto al di là di questa premessa iniziale, Perkins, promette con Apocalypse di offrire cose molto più alla grande.

Sostanzialmente, la nostra idea è stata quella di migliorare, nei suoi aspetti generali e particolari, Choplifer, ci rivela Jason. "In quel gioco, bisogna ammetterlo, le cose da fare non erano





Secondo la tradizione classica del genere, il gioco *Apocalypse* contiene questa gigantesca nave sottomarina che occupa per intero quasi cinque schermate. "Ci sono anche i carri armati che vi sparano addosso, personaggi che si agitano a sovrano da una parte all'altra ed elicotteri da guerra lanciati all'insanguinamento che decollano dalle piattaforme a poppa", spiega Janin con entusiasmo.

te piatto, c'era qualche costruzione contro cui andare a schiantarsi e qualche carro armato che vi sparava addosso. Di tanto in tanto un aviogetto rombava sullo schermo e vi veniva contro; tutto qui. Un po' poco, a dire il vero. Nel nostro gioco, invece, abbiamo cercato di essere realistici al massimo fornendo una grande varietà di nemici, diversi livelli, molti obiettivi e il tipo di presentazione che ci si aspetta da un prodotto a 16-bit al passo con i tempi".

L'ambientazione di *Apocalypse* è su un'isola ancora sconosciuta in mezzo all'oceano Indiano, governata con pugno di ferro da una dittatura fascista. Quando vengono scoperti depositi sotterranei di uranio El Presidente (che ha il vezzo di trastullarsi con i propri baffi...) decide di iniziare i lavori di estrazione del prezioso minerale con lo scopo di fabbricarsi la bomba atomica. Naturalmente, la popolazione dell'isola non è affatto contenta di questo programma e organizza una rivolta contadina.

Prima ancora che ve ne rendiate conto, si scatena una guerra civile tra le forze governative e l'esercito ribelle di recente formazione. Entra in scena anche lo zio Sam, che non vede assolutamente di buon occhio questo aggravamento della situazione politica dell'isola (né gradisce molto l'idea che una nazione poco affidabile e stabile abbia la bomba atomica) e invia perciò truppe e consiglieri militari in aiuto alle forze ribelli. Le cose vanno però malissimo: in breve tempo l'esercito USA viene sbaragliato da quello del dittatore fascista. A questo punto, dal momento che siete un asso nel comando degli elicotteri, vi viene ordinato di alzarvi in volo e di liberare il maggior numero possibile di soldati USA e di disgraziati ribelli, prima che vengano definitivamente fatti fuori dalla giunta militare.

*Apocalypse*, giocato su cinque livelli, vi vede al comando del vostro elicottero su una serie di zone di combattimento completamente devastate dalla guerra. Mentre i proiettili saettano sul terreno di gioco, dovete atterrare in mezzo a questa gragnuola di colpi, raccogliere il maggior numero possibile di ribelli in fuga e portarli al campo statunitense che si trova nelle vicinanze. Naturalmente, le forze fasciste cercheranno in ogni modo di ostacolare qualsiasi tentativo di liberazione, per cui vi troverete continuamente attaccato da missili Stinger, da jeep che vi mitragliano addosso, da elicotteri nemici, da carri armati e persino dalla fanteria.

Mentre la battaglia infuria e le testate dei missili volano a tutta velocità contro di voi, atterrare e portare al sicuro i ribelli diventa un'impresa complicatissima. Se questi ultimi non ce la fanno ad arrivare fino a voi, saranno presi come ostaggi dalle forze nemiche, che non si aspettano di meglio, verranno uccisi dall'elicottero che mitraglia a bassa quota, oppure acciuffati dai soldati armati di fucili mentre si affannano a salire a bordo del vostro elicottero. Anche il giocatore però ha le proprie risorse e può vendicarsi grazie a un insidioso cannone montato sulla cabina di pilotaggio, oltre che lanciando mine e usando un terribile lanciamine al napalm. È facile immaginare che, con tutto quello che sta succedendo, la situazione si faccia un tantino "agitata". Bene, non avete tutti i torti. Con *Apocalypse* c'è



## LE OCCASIONI DI DOKKS

L'eccellente grafica di *Apocalypse* è opera dell'esperto artista Paul 'Dokk' Docherty, che ha cominciato a farsi le ossa su Commodore 64 qualche anno fa e da allora ha sempre prodotto immagini di qualità per giochi quali *Last Ninja III*, *Myth* e il recentissimo *First Samurai*. È toccato principalmente a lui dare ad *Apocalypse* un'atmosfera di realismo militareggiante: un compito niente affatto facile. "Ci siamo procurati una serie di manuali sulle armi da guerra americane e li abbiamo sfogliati", così ci spiega. "La cosa più utile, probabilmente, è stato il disegno dell'elicottero principale del gioco. Abbiamo trovato una foto del prototipo di un nuovo elicottero che si chiama LH-1 e lo abbiamo copiato." I giocatori di *Apocalypse* perciò potranno volare sull'LH-1 prima ancora che l'elicottero vero venga prodotto!



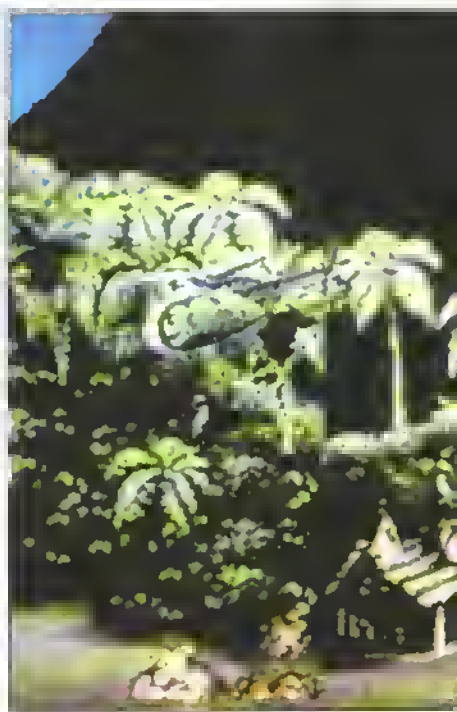
Lo schermo di visuale degli spettatori Dokk mostra tutti gli elementi che si incontrano nel gioco, insieme ai ribelli, ai soldati nemici e ai lanci-missili, qui trovate i fotogrammi di animazione per il momento in cui i ribelli si affollano nel vano di salvataggio dell'elicottero. "Il compito più difficile", dice Dokk, "è stata l'animazione realistica degli uomini, a causa delle loro ridotte dimensioni".

(A sinistra)

L'azione si svolge nel primo livello: La Valle. È meglio scendere qui e provare a uccidere i ribelli prima che l'elicottero nemico cambi direzione e li abbia in pugno...

tanta di quella azione da tenere a letto per una settimana, con una bella borsa di ghiaccio sulla fronte, Stormin' Norman in persona.

Da quando ha cominciato a lavorare a *Apocalypse*, nel settembre dell'anno scorso, Perkins ha sempre detto chiaramente che l'approccio più sofisticato di *Apocalypse* e tutte le caratteristiche nuove che lo distinguono non devono assolutamente andare a scapito dell'elemento centrale del gioco, che rimane l'assestamento di colpi letali con rapidità e frenesia".





## SONORO!

Alzate al massimo il volume, perché ai giocatori di *Apocalypse* viene promessa una vera e propria festa per le orecchie. Il maestro del suono su computer Richard Joseph, che in passato ha lavorato a un numero infinito di giochi (il più recente è *Mega lo Mania*) si sta occupando della musica e degli effetti speciali, che, a detta di Perkins, saranno in tono con l'atmosfera militaresca del gioco. «Stiamo puntando a molti suoni di tamburo e di tromba nello stile di *Full Metal Jacket*, in modo da far salire l'adrenalina», ci dice. Attualmente sono in corso una serie di incontri per decidere quanti effetti musicali esterni Richard sarà capace di inserire nel gioco, anche se alla Strangeways, nel frattempo, hanno preparato una serie di effetti sonori «in proprio». Fra i più efficaci citiamo il battito delle lame del rotore dell'elicottero (ricavato da *The Killing Fields*) e un suono terribilmente originale («Ouch»), fornito dal paffuto co-fondatore della Strangeways Gary Liddon, riservato ai momenti in cui i cattivi vengono fatti fuori. Jason ci assicura che sarà nella versione finale del gioco...

«Abbiamo anche accarezzato l'idea di introdurre una routine che faceva schiantare l'elicottero contro gli edifici e le cose, con il giocatore che cercava di evitarli, ma non ha funzionato. Il giocatore non vuole preoccuparsi di troppe cose; vuole solo entrare nel gioco e risolverlo». E questo tipo di approccio che ha permesso a Jason di selezionare dal mucchio le idee giuste. Egli spera così di ottenere un gioco che arricchisca l'esperienza di *Choplifer*, conservandone tuttavia l'atmosfera e il fascino. Insomma, per quello che è stato fatto e per come stanno andando le cose fino a questo momento, Jason ha le carte in regola per fare centro.

Probabilmente l'elemento cruciale in *Apocalypse*, e quello che di recente ha suscitato un grosso interesse nei suoi confronti un po' in tutti gli ambienti, è la sensazione, alquanto impressionante, di realismo. Perkins ammette di esser e un po' stufo di vedere giochi all'acqua di rose, che se la cavano con qualche stupido tonfo e con esplosioni di poco conto. Per questo ce l'ha messa tutta per assicurare una sensazione di forte realismo e coinvolgimento in *Apocalypse*.

I colpi viaggiano a velocità realistiche - cioè colpendo i bersagli appena vengono esplosi - i personaggi vengono realmente colpiti e fatti fuori, gli elicotteri cadono dal cielo in fiamme e si sfracellano al suolo... e l'elenco dei piccoli e indovinabili accorgimenti potrebbe continuare a lungo. Tutti piccoli tocchi che fanno di *Apocalypse* un'avventura avvincente e intensa, oltre che unica. Una vera e propria ventata di novità per i tanti (e desensibilizzati) appassionati di sparattutto, che per tanto tempo hanno dovuto accontentarsi di giochi banali e... un po' al bromio. Qualcuno obietterà che *Apocalypse*, con la sua violenta sequenza d'apertura, alla quale seguono nel corso del gioco numerosi effetti altrettanto violenti, calca un po' troppo la mano sull'aspetto del realismo aggressivo. E, anche se Perkins lascia cadere questo argomento, bisogna fare attenzione alla sua diffusione in posti come la Germania, dove una politica estremamente attenta alla violenza dei video-giochi ha causato in passato il ritiro dal commercio di titoli come *Silent Service* e *Barbarian*. È per questo motivo che *Apocalypse* viene lanciato sul mercato ufficialmente come «un gioco di liberazione», evidenziando maggiormente l'elemento della liberazione degli ostaggi rispetto a quello di massiccia distruzione e dei cadaveri, conseguentemente implicati. «In questo gioco non si vince distruggendo tutto quello che vi capita, in questo gio-

*Prima di ogni livello alcune istruzioni di tipo militare informano il giocatore degli obiettivi. Un obiettivo è indicato con un'impronta a per localizzare il punto dell'isola dove avrà luogo l'azione a una foto ingrandita di un piccolo indizio su come agevolare il compito da eseguire. Un altro livello c'è un obiettivo che, se viene sparato a bersaglio, indica il punto di vista del giocatore. Nel primo livello, per esempio, c'è questo enorme cannone che bombardava continuamente i vestiti venduti da rivoltella e demolitori. L'operazione di salvataggio sarà molto più semplice».*



co si vince portando in salvo i ribelli», così dice Perkins. «In teoria potreste vincere anche senza aver ammazzato nessuno».

Allo stato attuale solo il primo livello di *Apocalypse* - che è quasi completo - è giocabile. Jason, insieme al resto del team, sta preparando nuove idee per gli ultimi livelli del gioco. Il progetto è quello di aggiungere nuovi elementi gradualmente, mentre il giocatore procede all'interno del gioco stesso da un livello all'altro. «C'è un livello che abbiamo chiamato Beach City, una specie di Beirut, con i carri armati che avanzano pesantemente sulle strade; ci auguriamo di riuscire a inserire gente che si sporge dalle finestre e altri elementi di questo tipo. Il giocatore potrà atterrare sui tetti delle case e da queste posizioni prelevare i personaggi», prosegue Jason.

Jason sta dandosi da fare anche per decidere quali altri

La sequenza d'apertura è prodotta da Deak - vede una serie di ribelli - e come spesso accade, si tratta di una del migliori amici del giocatore - catturata dalle forze governative, torturata e poi uccisa. Dopo essere stato risparmiato per bene (ha un vecchio neo, i denti rossi e gli abiti lacerati), il malcapitato viene legato a una sedia in una cella quasi buia, mentre una guardia compunta gli spezza le gambe. Mentre sta gridando aggraziando un personaggio misterioso gli scatta un'istantanea con una Polaroid. Poi un topo viene tenuto per la testa e... il resto è lasciato all'immaginazione. L'ultima cosa che si vede è una foto dell'uomo torturato macchiata di sangue.

A partire da questo momento lo schermo viene invaso da una luce accesa a da esso, oltre un uccello vendicatore, appare il volto del pilota dell'elicottero, l'elemento di rivolta e dell'azione di vendetta. Le scene poi si sfrecciano nel video la serie aperte e la luce del sole penetra all'interno, rivelando la tentata sacca del BLN I. Il resto, come potete immaginare, sta a voi.

Fra parentesi, la Strangeways sta progettando un altro sequenza pensata più elaborata e «torre», riservata a quando il giocatore vince la partita. In questa sequenza il pilota, finalmente, si vendica della folla che ha «torturato» il suo elicottero.





## Console e dintorni



eo	570.000
drive	275.000
Gear	275.000
Famicom	450.000
boy	135.000
GrafX-II	275.000
m Nec	570.000
ngine DUO	700.000
NEW	230.000
a 500	630.000
sione a 1mb	55.000
a 2000	1.300.000
or colori	415.000

**E LE NOVITA' DEI  
DEGIOCHI PER  
OGNI CONSOLE!**

Prezzi  
IVA  
compresa

## Console e dintorni

di Romano Savino Antonio

Sede fiscale : viale Mar Jonio, 3 - 20148 Milano

**Neozio : Via Carlo Dolci26 - 20148 Milano**

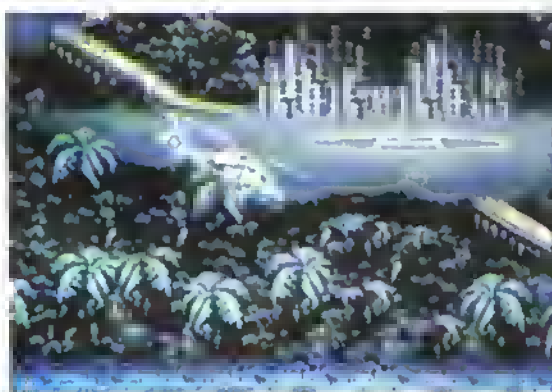
tel 02/40074312 - fax 02/40074325

Vendita per corrispondenza con Poste contrassegno



## IL NOME DELLA COSA

Molte cose a dire il vero. Originalmente *Apocalypse* avrebbe dovuto chiamarsi *Rebel*, con Perkins che avrebbe sviluppato il gioco con quel titolo fin dall'inizio. Le cose sono cambiate quando la Microsoft si è inserita nell'affare. "Credo che il titolo *Rebel* non piacesse davvero a nessuno", dice Jason. In occasione di uno dei primi incontri con la Microsoft, John Norledge, che è il responsabile dello sviluppo in quella società, ha suggerito il titolo di *Apocalypse*, perché è un appassionato del film *Apocalypse Now*. Poiché l'odissea bellica di Coppola è un'altra delle fonti che hanno ispirato il gioco, il nome è stato ritenuto adatto ed è rimasto. "Penso che il nome che è stato scelto piacerà al pubblico", dice Jason. "È un nome che va molto in questo periodo, i Public Enemy hanno appena pubblicato l'album *Apocalypse 91*: insomma è un nome più che O. K."



nemica inserire in *Apocalypse*. "Vogliamo inserire più 'catture aeree', per questo costruiamo un altro tipo di elicottero, di dimensioni enormi e in grado di lanciare missili. Gli aeroplani non funzionano perché sono troppo veloci, ma qualcuno ha suggerito questa soluzione e possiamo comunque provarla". Trattandosi di un gioco così semplice, si fa presto a pensare che anche la programmazione lo sia stata. In realtà non è così, e Jason non si fa scrupolo di ammetterlo. A differenza di *Chompster*, *Apocalypse* scorre in otto direzioni con background ben congegnati e con situazioni in primo piano che aumentano la profondità dello scenario. Neanche per la squadra di campioni battezzata *Strangeways* è stato semplice assemblare tutte queste cose. "La difficoltà maggiore è stata quella di ottenere un'azione veloce, per via di tutti gli 'sprite' che ci sono sullo schermo, ma credo di poter dire che ci siamo riusciti".

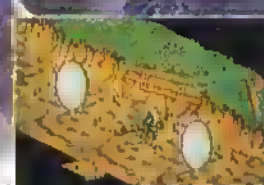
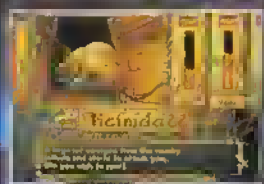
L'uscita di *Apocalypse* è prevista per la prossima primavera sotto l'etichetta Image Works (su Armitage e ST). A giudicare da quanto abbiamo visto, il desiderio di Jason di riportare gli sparatutti alla gloria di un tempo non è dopo tutto così inverosimile. Alla prossima primavera allora.

*«Sapevo il secondo livello di appartenimento nella prigione più buia, dove molti poterono risulmi avere le loro prigioni. E' giustamente dove mi ho unito e riprodotto gli stocchi dei miei di contrapposizione del sistema. Ma per andare le persone dove sono incaricati i miei e quindi preferisco questo piano che alla ricerca di un altro momento del mio».*

Una degli schermi di lavoro. Sopra mostra come si viveva nella prigione in esilio; nelle e accanto arrivano con tutti gli altri. Le celle costruite con piccoli blocchi. La grafica viene disegnata in 3-D, in parti separate che poi vengono assemblate in una grande area di gioco e scaricamento. Quando l'apparecchio viene avviato il editor di gioco



# HEIMDALL



Programma e Manuale  
completamente in  
Italiano

**COTE**  
DESIGN UNLIMITED

**SOFTTEL**

Le leggende nordiche raccontano di un tempo in cui gli Dei del Valhalla e di Asgard crearono il popolo  
Troll. Quando venne il tempo di Ragnarök, e il dio del male sottrasse le armi di Odino, Thor  
Frey, Heimdall, li prese e li ebbe il destino del mondo nelle proprie mani...

# QuickJoy



# HTD

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO ITALIANO:

**HIGH TECHNOLOGY  
DISTRIBUTION s.r.l.**

34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a  
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

# ANTEPRIME.....

**o proprio voglia di dare**

**un caloroso benvenuto a tutti, prima di cominciare a frugare nel sacco post-natalizio delle anteprime, che a dire il vero si presenta molto speciale e abbondante....**

**Ma partiamo subito in quarta, per dirvi che se anche alcuni giochi difficilmente potranno già essere sotto i nostri alberi di Natale, li troveremo senza dubbio dentro alle uova della prossima Pasqua. Perciò iniziate a lustrarvi gli occhi con le immagini che vi proponiamo. Esclusive gustose, fotografie mai viste prima d'ora e tante, tantissime altre sorprese...**

## **BODYCOUNT** *Strangeways*

**N**ou so se avrete già letto la recensione di *Smash TV* di questo numero. Ecco, il team della *Strangeways* (vedi *Apocalypse* sempre su questo K) promette di spazzar via quel titolo molto divertente con il gustoso *Bodycount*. Proprio come *Smash TV*, *Bodycount* si basa su di un futuristico gioco televisivo in cui i concorrenti gareggiano per restare in vita, uccidendo qualsiasi cosa si rinnova nelle loro vicinanze. Ma non ci si limita a questo, dato che i giocatori devono portare a termine una serie di missioni di stile militare, tutte ambientate in una mastodontica arena a scorrimento multidirezionale, conosciuta come *Bodydrome*. All'interno della "zona di guerra" (un vero labirinto) i concorrenti devono raggiungere il loro obiettivo, evitando le pattuglie nemiche e i sistemi di allarme che costantemente proteggono l'area. C'è un vero e proprio arsenale di guerra a disposizione: pistole, carabine, armi automatiche, granate, bombe e lancia-razzi. All'interno del *Bodydrome* QUALSIASI cosa è lecita: potete far

salire in aria intere costruzioni, disseminare il terreno con trappole esplosive per i soldati nemici, insomma non c'è limite ai colpi bassi che potete escogitare. Sebbene *Bodycount* sia ancora alle prime fasi della sua realizzazione, gira voce che ci sia già un editore che voglia assicurarselo, così che, con un po' di fortuna, potremo vedere qualcosa al riguardo già verso la metà o la fine di quest'anno.



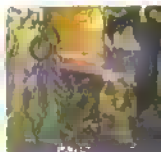
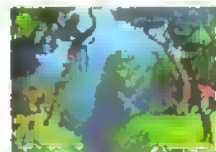
## **KGB Virgin Games**

**A**ncora la Virgin Games, che dopo l'eccellente *Floor 13*, con KGB vuol continuare a scavare ancora più a fondo nel tenebroso mondo dell'intrigo politico e della corruzione. Basato sui tristemente famosi servizi segreti sovietici, mette il giocatore nei panni di un giovane agente che deve avanzare tra le file della conioita organizzazione. E giocato come un'avventura grafica (con un uso del mouse alla Lucasfilm), con incorporati anche degli elementi di strategia. L'interazione tra personaggi ha un ruolo importante, dato che il giocatore deve muoversi con cautela sia tra i corridoi del palazzo del KGB che nella città circostante. Sebbene il KGB sia tristemente noto per le tecniche non sempre corrette, dato che il gioco è basato su una organizzazione reale e non fittizia come in *Floor 13*, è improbabile che assisteremo ad altre disgustose sequenze di tortura. Come dimostrano le fotografie, grazie alla VGA la grafica è molto interessante, con tutti i comandi controllati tramite icone. Con il nuovo anno tutti gli aspiranti "compagni" potranno dare una svolta alla loro carriera di agenti su PC, mentre le altre versioni a 16-bit seguiranno più avanti. Dasvidanià?



## **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** *US Gold/Lucasfilm*

**T**utti gli avventurieri drizzano le orecchie, perché anche se al cinema possono aver visto l'ultima avventura dell'intrepido archeologo, la Lucasfilm Games ci ha assicurato che le sue avventure a prova di frusta, sempre alla ricerca di nuovi tesori, sono lontane dall'essere finite. La stessa équipe che due anni fa ha prodotto l'eccellente adattamento di *Last Crusade* ora, con il quarto episodio delle avventure del Dottor Jones, ha affrontato un compito ben più difficile, dato che questo è un lavoro totalmente originale, non essendoci alcun materiale filmico a cui ispirarsi. Così l'intera storia è stata scritta a partire da zero (tranne l'ispirazione presa da un fumetto). Il risultato comunque, è pieno di azione come ogni altra avventura già proposta sul grande schermo. Qui, il famoso "uomo dal cappello", è alla ricerca di Atlantide, il leggendario continente sommerso, con un simpatico uccello al



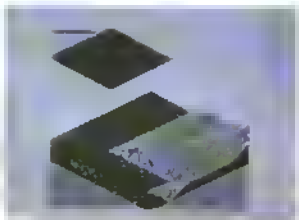
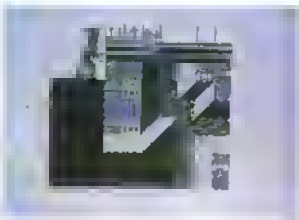


# ANTEPRIME.....

seguito, e con tutta la solita serie di cattivi che lo aspettano al varco. Il sistema SCUMM della Lucasfilm è migliorato ancora e ora vanta una interazione tra personaggi ancora più sofisticata. La grafica (VGA a 256 colori, of course), è a dir poco brillantissima. La versione per PC è attesa per l'inizio dell'anno prossimo, mentre la versione per ST e Amiga si seguirà dopo pochi mesi.

## POPULOUS Bullfrog

In assoluto, questo deve essere il titolo di maggior successo del secolo. Dalle sue umili origini a 16 bit, il classico epico-strategico della Bullfrog (il cui seguito è recensito su questo numero) ha continuato ad essere convertito in quasi ogni formato concepibile di computer e di console (solo la versione per Super Famicom ha venduto più di 400.000 cartucce). Per cui le console portatili, sono il passo successivo più logico, e sebbene non sia stato ancora firmato nessun accordo, questa eventualità appare di giorno in giorno sempre più probabile. I ragazzi della Bullfrog sono così sicuri del successo, che hanno già discusso lungamente su come potrebbe diventare questa loro nuova

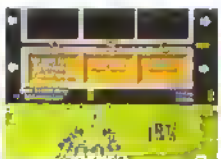


incarnazione. Le foto che vedete qui, sono degli esempi grafici della versione GameBoy che hanno proposto alla Nintendo. Vediamo qui proposti due metodi di visualizzazione molto diversi: quello a destra è la tradizionale prospettiva 3D, completa di mappe e icone, ma si teme che possa risultare un po' troppo gravosa per le capacità grafiche della piccola console giapponese. Come alternativa, la Bullfrog ha ideato una nuova visione 2D dall'alto, che vediamo nella foto a sinistra che, sebbene più funzionale, risulta meno fedele al gioco originale. Non è stato ancora deciso quale sarà la forma finale del gioco, e comunque, chi sa mai che non si finisca col poter scegliere tra entrambi i modi di visualizzazione! Inutile dire che verrà esplorato anche l'enorme, potenziale divertimento dato dalla possibilità di collegare più console tra di loro. Non aspettatevi niente di concreto ancora per un po', ma state certi che vi terremo al corrente.

## JOHN MADDEN'S FOOTBALL

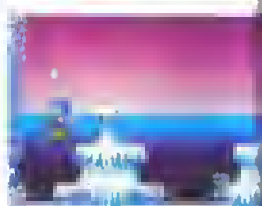
Electronic Arts

Ben prima della realizzazione di EA Hockey, John Madden's Football è stato votato per molto tempo miglior gioco sportivo su Megadrive. Ora sta andando in trasferta anche sui campi dell'Amiga, e se verosimilmente in questo formato incontrerà degli avversari più ostici (il migliore dei quali è senza dubbio TV Sports: Football), la sua sofisticata gestione degli schermi di gioco, assieme al controllo super istintivo dei giocatori sul campo, potrebbero minacciarci e il classico della Cinemaware. L'unico inconveniente è costituito dalla conversione, e dato che questa è la prima volta che un gioco Megadrive originale viene adattato su computer, ci sembra troppo azzardato fare delle previsioni. Comunque, finora tutte le luci sono verdi, e John farà il suo primo touchdown in casa Commodore nei primi mesi del nuovo anno.



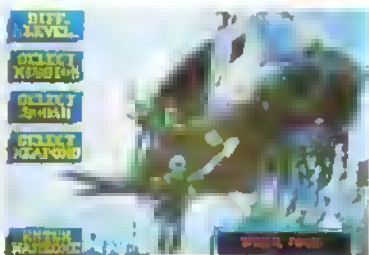
## FIRE AND ICE Image Works

Fire and ice rappresenta per Andrew Braybrook un atteso ritorno ai giochi di piattaforme, genere da lui abbandonato nel 1984, quando uscì Gribbly's Day Out per C64. Ancora una volta, acutezza e intelligenza sono le parole chiave: il giocatore prende il controllo di un grande lupo dagli occhi enormi, che deve proteggere alcuni suoi cuccioli da una banda di orribili demoni del fuoco che minacciano di far sciogliere l'intero Regno dei Ghiacci. Fortunatamente per noi, il nostro signor Lupo, che è nato nei deserti ghiacciati, può usare il ghiaccio come arma contro i suoi terribili nemici e come strumento per riuscire a navigare per il paesaggio in prematuro scioglimento. Certo è che questo gioco è molto carino, ma rimane ancora da vedere come se la caverà nel competitivo mercato delle piattaforme. Comunque, le credenziali di Andrew Braybrook sono al di sopra di ogni sospetto (tra le quali Rainbow Island e Paradroid 90), e molto probabilmente il prodotto finale risulterà del tutto speciale. Ironicamente, per scoprirlo dovrete attendere l'arrivo della primavera. Periodo in cui le temperature miti avranno già da tempo sciolto i ghiacci invernali!



## SPECIAL FORCES Microprose

In arrivo dalla Microprose dell'altro divertimento stile-militare! Questa volta però, il giocatore non avrà il vantaggio di essere protetto da una armatura d'acciaio volante da ducento tonnellate, e nemmeno avrà a disposizione missili a ricerca calorica azionabili al solo tocco di un pulsante. Special Forces è una simulazione arcade in stile Airborne Ranger, basata sulle rischiose imprese di un'unità di fanteria d'élite dell'esercito americano. L'ordine è sempre quello di aumentare i cattivi ovunque essi si trovino. Il giocatore prende il comando di una squadra di quattro uomini, guidandola per 16 missioni in giro per il mondo, dove fra i differenti bersagli si contano: re della droga, fazioni terroristiche e giunte militari illegali. In ogni missione la squadra viene paracadutata da un elicottero e si trova a dover combattere nelle più svariate e disagiate condizioni: da quelle artiche, a quelle desertiche tipo Desert Shield. E deve evitare pattuglie e trappole nemiche al fine di raggiungere il suo obiettivo e dedicarsi, sana e salva, alla missione successiva. A differenza del precedente Airborne Ranger, caratterizzato da un unico personaggio, Special Forces ha una portata (diciamo così) più strategica, permettendo al giocatore di dividere la sua squadra in gruppi indipendenti di dimensioni inferiori, e di pianificare complessi tipi di assalto. Ogni membro della squadra progredisce nelle sue capacità con il progredire del gioco, accumulando punti e promozioni. Le missioni sono collegate le une alle altre, così come lo sono le prestazioni della squadra. Special Forces uscirà con il Nuovo Anno, perciò incominciate pure ad imbrattarvi la faccia con il nerofumo...



# FOOTBALL

# CRAZY

## OF SOCCERS GREATEST HITS!

## PLUS WORLD CUP '90'

### KICK OFF 2



#### KICK OFF 2

AMIGA FORMAT - "Il più bel  
gioco di calcio per computer"  
ST FORMAT - "Che gioco! Magico!"  
THE ACE - "Semplicemente fenomenale!"  
THE ONE - "Il calcio con la lettera maiuscola!"

#### PLAYER MANAGER

ST ACTION - "Un vero colpo di genio!"  
THE ONE - "Eccellente! Una giocabilità  
decisamente coinvolgente!"  
AMIGA FORMAT - "In una parola: divertente!"  
ST FORMAT - "Brillante davvero brillante!"

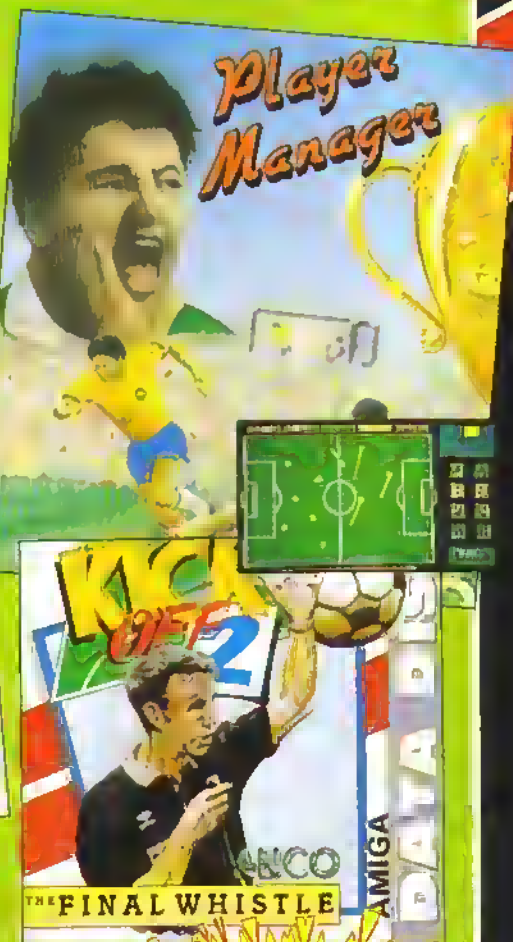
© 1991 ANCO SOFTWARE LTD.

FINAL WHISTLE - Data Disk per Kick Off 2

# ANCO

**LEADER**  
SOFTWARE

### Player Manager



### KICK OFF 2

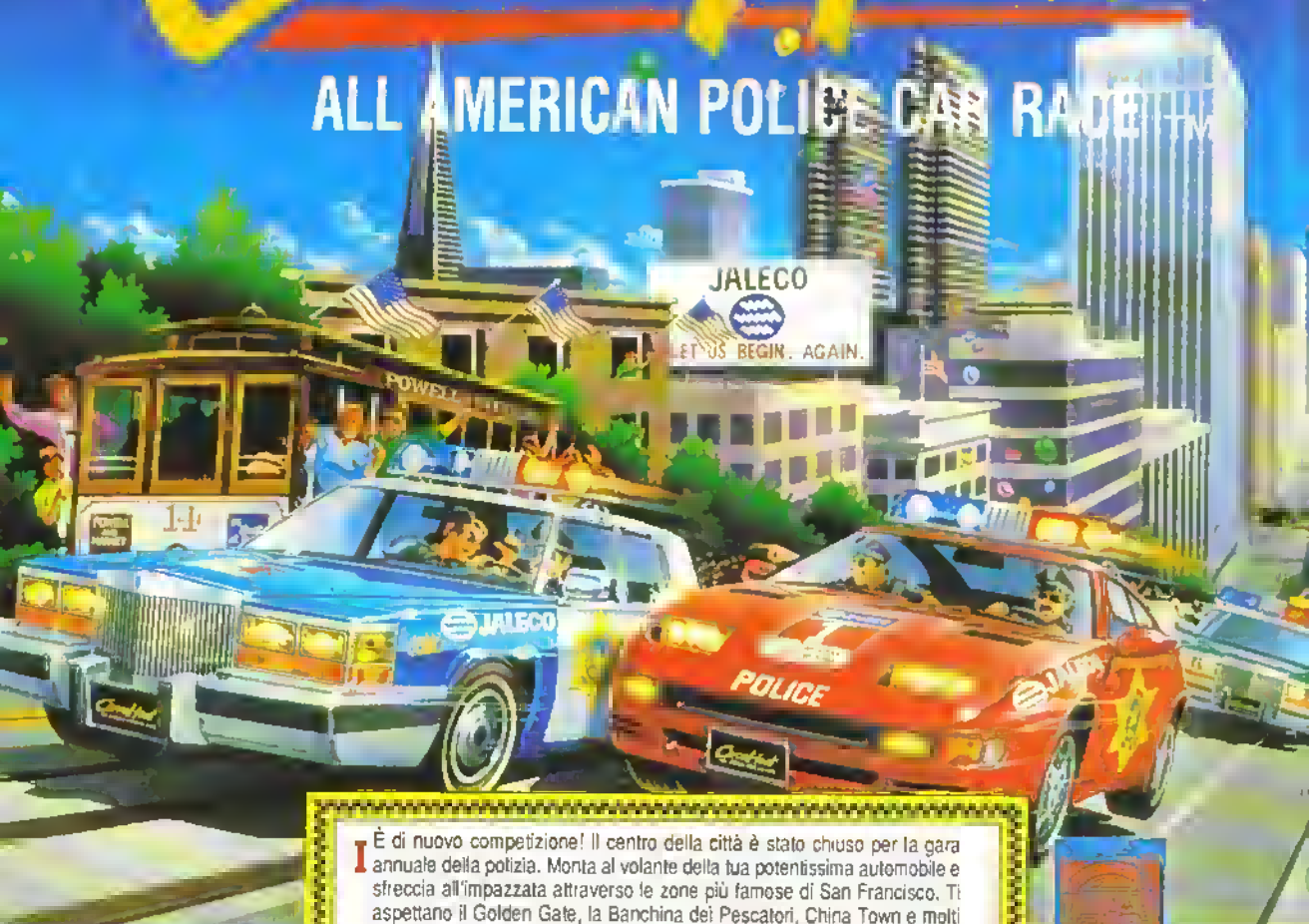
THE FINAL WHISTLE

INSIEME 3  
EMOZIONI PER  
IL TUO AMIGA



# Cisco Heat

## ALL AMERICAN POLICE CAR RACE



**I** È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro. 5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!

Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER  
POLICE

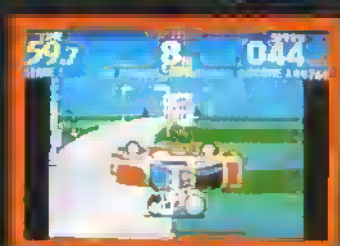


Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-923 1454. Fax: 071-583 3454

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.  
© 1991 Mirrosoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrosoft Ltd



# PROVE SU SCHERMO



**B**envenuti! benvenuti a tutti. State per entrare nella sezione Prove su Schermo di K, il più dettagliato e credibile sistema di recensioni di tutto l'universo conosciuto!

Ogni parola scritta nelle nostre recensioni vuole aiutarvi a decidere se il gioco in questione fa per voi oppure no. Il corpo centrale di ogni articolo è corredato da numerose immagini per offrirvi più informazioni possibili.

Dove è possibile i giochi sono **comparati** con un altro titolo che assomigli a quello recensito. Solitamente con il migliore del suo genere.

Il box dei **Pro e Contro** illustrano particolari che possono essere a vantaggio del gioco oppure no - l'eccessiva difficoltà dei boss di fine livello, la longevità, il numero dei livelli.

**IL K-Voto** - valutato in millesimi - è il punto più immediato per comprendere il reale valore di un gioco.

Un **K-Gioco** è il bollino qualità che viene assegnato a un titolo che raggiunge quota 900. Questi titoli sono raccomandati senza alcuna esitazione. Devono essere comprati.

Giochi che eccellono in altre particolarità possono essere premiati per **il Sonoro, la Grafica o l'idea** (quest'ultimo per titoli innovativi).

Il titolo del mese, al quale dedichiamo ben 6 pagine, sono inseriti anche degli **aiuti** generali per aiutarvi a entrare immediatamente nello spirito del gioco.

Infine, la **Curva d'Interesse Previsto** illustra quale è la longevità effettiva del gioco recensito.

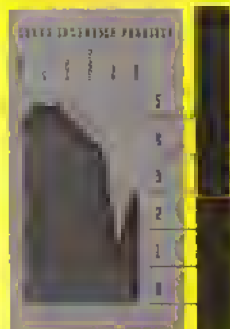


Scorrevole  
fluida e veloce

Ottima  
gestione via  
joystick dalla  
spinta  
principale

3 livelli sono  
davvero pochi

Eccessiva  
difficoltà sin  
dall'inizio del  
gioco





PROVVA SU SCHERMO

Genere Azione e strategia  
Casa Electronic Arts  
Sviluppatore Bullfrog  
Prezzo L.59000

# POPULOUS II

C'è una parte davvero carina in Scontro di Titani dove Zeus (il grande Laurence Olivier) si infuria con un re colpevole di aver inviato Perseo, suo figlio terreno, in mare verso morte certa. Come ricompensa il barbuto Signore degli Dei libera l'abominevole Kraken sulla spiaggia dell'in-

cauto sovrano e, mentre l'enorme creatura emerge dal mare, crea una colossale ondata che distrugge la città.

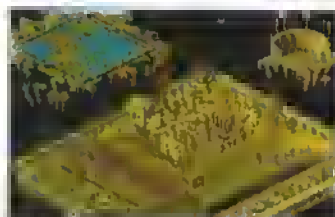
E' questo tipo di distruzione allo stato puro che costituisce il cuore stesso di *Populous II*. L'atteso seguito della Bullfrog è più vasto, più cattivo e - ebbene sì - migliore dell'originale. Sebbene a livello concettuale non sia cambiato poi molto, alcuni importanti miglioramenti in termini di varietà e inventiva

fanno sembrare mediocre il glorioso antenato datato 1989. E sebbene coloro che furono a loro tempo catinrati dall'irresistibile fascino dell'originale possano trovare questa affermazione un po' difficile da mandarli giù, è proprio il caso di crederci. Sinceramente.

Uno degli aspetti più favorevoli consiste nel fatto che i giocatori di *Populous* saranno in grado di entrare nel gioco con ben poca fatica perché, come detto prima, l'idea di base e gli obiettivi rimangono inalterati. Due divinità antagoniste, che rappresentano rispettivamente le forze del Bene e del Male, combattono per la definitiva supremazia lungo una serie di paesaggi isometrici o "mondi". Ovviamente non direttamente - gli dei sono troppo importanti per sporcarsi le mani - ma attraverso la povera popolazione che abita il pianeta. Divisi in due tribù distinte - una che adora il gio-

doro il giocatore, l'altra fedele al dio avversario, queste povere anime non desiderano altro che debellare a suon di benedizioni fisiche (leggi rosari di calci e schiaffoni) gli "infedeli". Tutto ciò di cui hanno bisogno è un po' di aiuto e una guida... Il risultato è una sorta di partita a scacchi cosmica giocata su scala globale dove le persone rappresentano i pezzi e sebbene non possano essere controllate direttamente (questa storia del libero arbitrio è davvero seccante talvolta) possono però ricevere dei "consigli" divini. E naturalmente, come i fedelissimi di *Populous* ricorderanno con piacere, gli dei con forza sufficiente possono rimboccarsi le maniche e intervenire di persona, scatenando terribili cataclismi sulla popolazione e sul territorio. Terremoti, vulcani e una lunga serie di "fastidiose" condizioni atmosferiche (niente niente che arriva un po' di diluvio...) possono essere generate allo schiocco di un dito per creare distruzione e scompiglio nella parrocchia del nemico.

Come nel gioco originale, il segreto per vincere in *Populous II* è sapere controllare le persone. L'obiettivo iniziale di un dio flagellatore, che parte con un paio di seguaci e pochi poteri soprannaturali, consiste nello spianare il terreno - il mondo è piuttosto montagnoso e valli e colline devono essere livellate per permettere l'insediamento. Questa manipolazione del terreno è la più elementare delle funzioni divine e man mano che il terreno spianato diventa



Gli insediamenti di *Populous II* sono molto più curati di quelli dell'originale assumendo la forma di Acropoli greche complete di giardini e torri di cinta. La vulnerabilità agli attacchi e quando una città raggiunge una dimensione ragguardevole è meglio erigersi dalle mura lungo i confini per proteggere la popolazione dagli attacchi.



disponibile gli insediamenti si ingrandiscono permettendo alla natura di seguire il suo corso e alla popolazione di espandersi di conseguenza. Due persone diventano dieci, venti, cento e così via (ma troveranno il tempo per fare altro?) e ognuna costruisce nuove case e produce altre persone. Con l'espandersi della popolazione aumenta la potenza del giocatore in quanto l'influenza di una divinità deriva direttamente dalla fede, o "manna", che riceve dai suoi seguaci. Più è vasta la popolazione fedele ad una divinità, maggiore è il suo potere divino senza contare che una popolazione numerosa è utile nel caso che due tribù vengano alle mani. Il gioco è vinto quando tutti i membri di una tribù vengono uccisi perciò una grande popolazione, sparsa su un'area molto vasta rende le cose più difficili all'avversario - sia che si tratti del computer o di un amico.

Una delle piccole novità di Populous II - piccola ma molto importante - è che non tutte le persone sono uguali. Nel gioco originale tutti erano identici per quanto riguardava l'aspetto e le capacità (il che sollevava alcuni interessanti interrogativi su come un'intera popolazione maschile potesse procreare con tanto successo...). Ora la popolazione è composta da tre diverse categorie: gli uomini sono i più comuni e sono particolarmente utili nel combattimento, i vecchi sono riconoscibili dalle lunghe barbe bianche e sono una categoria più debole, lenta nel movimento e quasi inutile in battaglia. Le donne hanno lo stesso problema - un uomo ha sempre la meglio durante

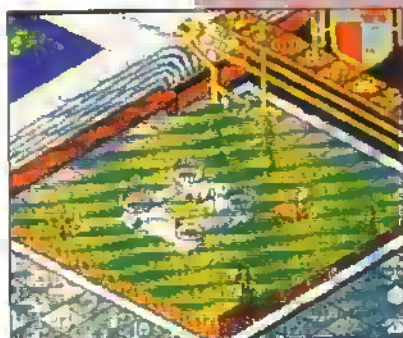
un confronto - ma sono più utili durante i periodi di pace, riuscendo a trovare più facilmente i territori per gli insediamenti.

Le novità più radicali e interessanti di Populous II si possono trovare nel reparto "effetti speciali". Dimenticate la manciata di interventi divini che offriva l'originale: in Populous II il giocatore può manifestare la propria influenza divina in più di 30 modi diversi, da azioni innocue a devastanti disastri naturali. Le azioni si dividono in sei gruppi distinti: Persone, Vegetazione, Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Al livello più basso il giocatore può piantare alberi e parchi che migliorano l'aspetto dell'area e rendono gli abitanti della zona più felici, innalzando di conseguenza il manna della divinità. Questi miglioramenti ambientali possono essere aumentati fino a creare intere città stendendo reti stradali e costruendo mura protettive attorno agli insediamenti. E' immensamente

gratificante costruire un impero di questo tipo, perché dà l'impressione di essere più sofisticato, omogeneo e raccolto dell'irregolare ammasso di insediamenti che prima formavano la popolazione della divinità.

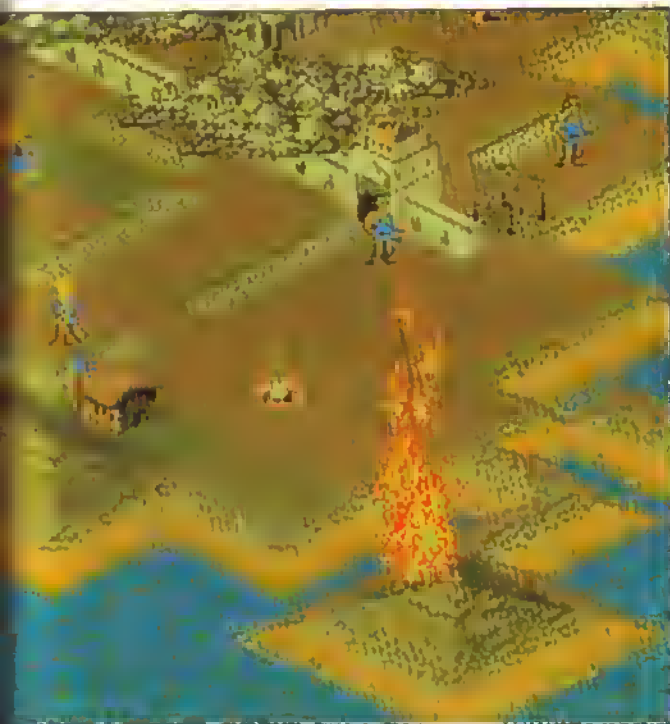
Sebbene possano apparire vitali queste operazioni di abbellimento sono del tutto secondarie se confrontate con quelle che si possono trovare in cima alla scala, vere e proprie manifestazioni di potenza distruttiva. Molte delle azioni offensive sono versioni rinnovate di quelle disponibili nell'originale: paludi, terremoti e vulcani ci sono tutti, raccolti ► 42

**in termini di varietà  
e inventiva, Popo-  
lus II fa sembrare  
mediocre Il glorioso  
antenato.**



È già stato detto prima e continueremo a ripeterlo: Populous II fa sembrare l'originale del 1989 un po' scialbo grazie ai miglioramenti e alle aggiunte che sono state fatte.

Forse la differenza più ovvia sta nella grafica che non solo è migliore - sembra addirittura adattarsi meglio al gioco con effetti come il terremoto e il vulcano presentati in maniera sofisticata e impeccabile sullo schermo. Alcuni possono osservare che non c'è abbastanza materiale per rendere Populous II sufficientemente diverso dall'originale. Val la pena ricordare, comunque, che un approccio totalmente nuovo poteva essere disastroso in quanto la formula dell'originale era troppo buona per essere accantonata. Populous II utilizza la grafica in modo più completo conservando l'idea di base che ha permesso al primo gioco di ottenere un così grande successo. Populous II merita un riconoscimento speciale per aver saputo creare una miscela perfetta, un difficile equilibrio tra vecchio e nuovo.



(Sinistra) Una delle opzioni più summe di Populous II permette di vedere il gioco a tutto schermo - la icona a il materiale circostante vengono eliminate per fare spazio - quella rappresentazione visivamente agevole. Così più incredibile, è possibile cambiare a giocare, creando interventi divini e modificando il terreno. L'inquadratura computerizzata resta comunque la più pratica.







In **Populous II**, solo circa un cinquantesimo della mappa è visibile contemporaneamente sullo schermo. Una mappa animata fornisce al giocatore una visione globale della situazione ma risulta molto meno dettagliata di quella di queste pagine. Dopo fatiche immemorabili siamo fieri di presentare questa mega mappa di un intero mondo di **Populous II** durante una partita in corso. Buon divertimento...

## SCONTRO DI TITANI

Il Conquest Game di **Populous II** è complesso e coinvolgente e vede il giocatore impegnato attraverso 32 livelli di difficoltà crescente nel tentativo di sfidare e sconfiggere Zeus, Signore degli Dei, e prendersi il posto sull'Olimpo. Inizialmente il giocatore deve dare un nome alla divinità e scegliere un volto utilizzando occhi, bocche, nasi e capigliature come se si trattasse di un Identikit. Il tipo di volto scelto dal giocatore cambia sottilmente il comportamento dell'avversario gestito dal computer assicurando un gioco leggermente diverso ogni volta.

All'inizio, la divinità controllata dal giocatore è debole e insignificante e dispone solamente di poteri limitati ma con il progredire del gioco e con l'avanzare dei livelli diventano disponibili altri eventi e cataclismi che lo aiutano a combattere l'avversario. Questo aspetto "progressivo", quasi da GdR, è rafforzato dall'assegnazione di punti esperienza - anche con l'intero insieme di eventi a disposizione, ognuno è piuttosto ridicolo e patetico se eseguito da una divinità inesperta - I fulmini hanno un effetto ridotto, i vulcani emettono solo un filo di lava e così via. Ma quando i punti esperienza (guadagnati sconfiggendo gli avversari) vengono aggiunti ad ognuno dei sei gruppi di effetti della divinità, il giocatore diventa più potente riuscendo a creare fulmini micidiali, mortali colonne di fuoco e ondate spaventose. Siccome il giocatore può allocare i punti esperienza dove meglio crede, può creare un proprio stile di gioco, scegliendo di dividere i punti ed essere ugualmente potente in tutte le aree o accumulare il tutto in un gruppo particolare per avere una micidiale, anche se limitata, scelta di effetti a disposizione.

Gli esploratori preferiscono seguire le strade che avverranno nella terra incolta e il giocatore accorto può usare ciò a proprio vantaggio, arando strade e guidando i propri seguaci verso aree specifiche. È possibile utilizzarle anche in modo più sinistro - perché non mettere una trappola (e territorio nemico) e poi costruire una strada invitante che porta da una delle città più grandi? I furbi si seguivano il sentiero cadendo inevitabilmente nella trappola! È anche possibile costruire percorsi simpatici come il logo della Bullfrog di questa mappa.

Le ondate sono uno degli effetti divini più devastanti - questa città costiera è sul punto di essere completamente cancellata. Ma come per l'inondazione nel gioco originale (sostituita da questo evento) i giocatori devono stare molto attenti a non danneggiare se stessi più del nemico. L'ondata si dirama in quattro direzioni dal punto di partenza specificato a distruggere il terreno che tocca, perciò pensate a dove finire prima di dare il comando.

La maggior parte degli effetti "trappola", come il terremoto o le paludi funzionano meglio in aree densamente popolate. La Fonte Battesimale è senza dubbio la più letale dato che trasforma i rossi in blu e viceversa. Un rumore d'acqua accompagna questa trasformazione permettendo al giocatore di cercare i "disertori" e bloccarli prima che facciano troppo danno.

Quando si crea una tempesta su una città, fulmini e saette piovono dalle nuvole in punti casuali. Le persone colpite vengono incenerite mentre le case si incendiano. Come tutti gli effetti, comunque, la sua potenza dipende dall'esperienza della divinità e i fulmini crolli da un dio debole possono fare il solellco alla persona colpita.

Come in *Populorum*, il posto migliore per creare un terremoto è nel pressi di un centro densamente popolato. Con gli esploratori che escono dalla casa a ritmo continuo, la possibilità che cadano nel baratro è altissima almeno finché l'avversario non se ne accorge e lo chiude.

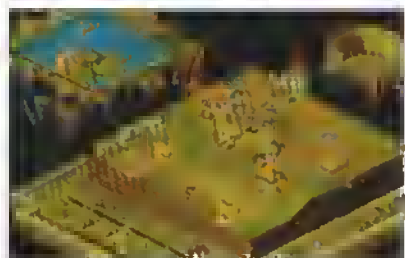
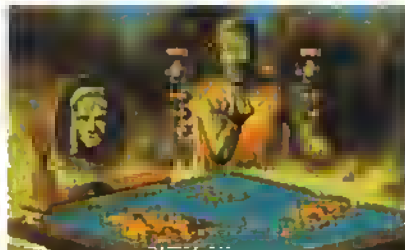
La tromba d'acqua compaiono quando una tromba d'aria raggiunge il mare oppure possono essere creati come eventi a satori. Quando si avvicinano alla terra erodono lentamente la costa provocando ingenti danni alla proprietà costiera. Il personaggio dorato, a proposito, è uno degli elementi "a sorpresa" del gioco. Ecco perché non diamo niente al suo conto. Aspettate a vederla...

I vulcani in *Populorum* II sono davvero ENORMI e rappresentano l'evento più distruttivo, non limitandosi a sollevare il terreno circostante, ma anche inondando il paesaggio con pericolose colate laviche. La vittima può almeno neutralizzare quest'ultima soppando la cima del vulcano con una roccia.

Una lastra di basalto - una roccia durissima - si forma quando una colata di lava raggiunge l'acqua. In alternativa può essere creata come evento a sé stante e "posizionata" sul terreno. A causa della sua durezza, le persone non possono creare insediamenti ma la superficie ha una caratteristica molto utile: non viene mostrata sulla mappa principale. Questo permette ai giocatori più maliziosi di costruire percorsi "invisibili" che conducano in territorio nemico. Diabolico, vero?



# POPULOUS II



in categorie, ma l'nti si differenziano per qualche particolare da quelli di *Populous*. Mentre le paludi, ad esempio, hanno lo stesso effetto e l'unica differenza consiste nell'aspetto, il terremoto è stato completamente rinnovato: invece di limitarsi a far sussultare il terreno la nuova versione apre un pericoloso abisso. Il vulcano è un altro ottimo esempio di come gli effetti siano ora più sofisticati. Come nell'originale crea una gigantesca massa rocciosa che solleva tutto il terreno circostante ma è stata aggiunta una mortale colata lavica che partendo dai fianchi del vulcano arriva alle terre solstolanti bruciando persone e edifici sul suo percorso. Sebbene queste versioni migliorate delle catastrofi presenti nell'originale siano interessanti e degne di nota, il vero divertimento deriva dalle innovazioni, dove innovazione e devastazione vanno di pari passo. Le divinità possono creare nuovi volani minacciosi che lanciano fulmini e saette distruggendo palazzi, o bruciare interi villaggi con una misteriosa colonna di fuoco che si muove ininterrottamente lungo il paesaggio. E visto che ci siamo, perché non creare un uragano che spazza via persone e oggetti: alberi inclusi: dal terreno o addirittura li sospinge in mare. La potenza distruttiva aumenta ulteriormente con trombe d'aria, fructo che piove dal cielo e impressionanti ondate che devastano il territorio dell'avversario. E non mancano gli effetti bizzarri: le Fonti Batte-

simali sono molto utili e potenti se si pensa che è necessario poco manna per crearle. Il funzionamento è simile a quello delle paludi: piccole pozze sono sparse su un'area limitata in attesa che qualche persona vi caschi dentro: ma invece di consumare le loro vittime, le fonti le trasformano in un seguace della fazione avversaria: i rossi diventano blu e viceversa. È il modo ideale per infiltrare dei soldati in territorio nemico in quanto vengono create automaticamente dentro le difese della città! Un altro spotto trucco è la pestilenza: basta selezionare un gruppo di seguaci della divinità avversaria per maledirli (la maledizione è indicata da un avvoltoio che vola intorno alle loro teste) e tutti coloro che vengono a contatto con i malati si infettano a loro volta. In questo modo la pestilenza si diffonde tra la popolazione proprio come una... pestilenza e la sola via d'uscita consiste nell'uccidere i soggetti infetti prima che l'epidemia si sia propagata troppo.

Questa moltitudine di nuovi eventi è certamente divertente ma alcuni potrebbero obiettare che sono stati aggiunti nel patetico tentativo di rivendere un vecchio gioco. Niente di tutto questo, perché *Populous II* differisce dall'originale non solo per il numero di azioni disponibili ma anche per il loro comportamento. Come risultato, la parte del gioco che riguarda gli interventi divini assume ora un aspetto più tattico e coinvolgente. Mentre in *Populous* un'azione divina veniva eseguita e tutto finiva lì, in *Populous II* ogni evento ha degli effetti collaterali. Basti pensare agli alberi ad esempio: con loro bel fogliame verde rendono l'area piacevole e la popolazione felice. Come potrebbe qualcosa di così innocuo avere un effetto negativo? Sfortunatamente lo ha: è piuttosto serio. Se la divinità avversaria colpisce un'area racchiusa

**all'uscita di Populous nessun gioco è stato così strategicamente avvincente, così semplice da imparare e, soprattutto, così divertente.**

Dovendo dare un giudizio a *Populous II* (siamo qui per questo) è ovvio che le critiche positive ottenute dall'originale si riflettano anche su questo prodotto. Dopo tutto, si tratta essenzialmente dello stesso

gioco e tutti i punti positivi trovano una precisa conferma. Diversamente dagli altri giochi di strategia, i due *Populous* riescono a riscuotere un ottimo successo anche nell'opzione a due giocatori facendoli

## Versione Amiga



Non c'è dubbio che *Populous II* sia esteticamente eccellente, con un livello di sofisticazione grafica e un insieme di effetti sonori digitalizzati da far impallidire l'originale. Sfortunatamente c'è un prezzo per questo

piccolo gioiello: 1 Mb di memoria, per la precisione. I possessori di Amiga con 512K dovranno attendere una versione speciale, con animazione e sonori limitati, in programma durante l'anno.

## Versione ST



I possessori di ST possono sperare in una versione di *Populous II* virtualmente identica a quella per Amiga a parte alcune piccole differenze nel sonoro.

Stesso discorso per la memoria, con la versione per 1040 che dovrebbe uscire contemporaneamente e quella per Amiga, all'inizio dell'anno. Una versione "ridotta" per 520 (per coloro che non avessero ancora una macchina con 1 Mb) sarà pronta più avanti.



## Versione PC

La versione di *Populous II* per PC sarà probabilmente la migliore! Sono in preparazione una serie di opzioni aggiuntive per utilizzare le capacità superiori della macchina, comprese un'opzione per giocare in

rete e uno speciale doppio schermo con grafica ad altissima risoluzione che permetterà a due persone di giocare testa-a-testa su un solo computer! *Populous II* utilizzerà tutte le schede grafiche dalla EGA in eventi, sarà dotato di un sonoro eccellente e potrà pilotare due schede sonore simultaneamente, la Roland per la musica e l'Adlib per gli effetti sonori! Caspita. Non perdetevi *Populous II* e Pesqua.

affrontate contemporaneamente senza dover ricorrere a turni alterni. In più la sensazione di coinvolgimento è considerevolmente migliorata dal fatto che tutto accade in diretta davanti agli occhi del giocatore con estrema dovizia di particolari. Ciò che la Bullfrog ha ottenuto così ammirabilmente con questo seguito, aggiungendo nuove opzioni e miglioramenti senza cambiare la formula vincente dell'originale, è che *Populous II* assomiglia al predecessore pur rivelandosi un'esperienza totalmente nuova e avvincente.

Nulla in *Populous II* è stato aggiunto come elemento fine a sé stesso: ogni caratteristica e azione gioca la sua parte e il modo in cui le azioni interagiscono le une con le altre aggiunge al gioco una punta di strategia. Un'ora di gioco è il tempo necessario per farsi un'idea di quanto il gioco sia curato e complesso: molto più di ogni altra "simulazione divina" uscita ultimamente. E' davvero ironico che il seguito del gioco che è stato il fondatore di questo genere sia uscito proprio in questo periodo, quan-





PROVE SU SCHERMO

Genere: Gioco di Ruolo  
Casa: Strategic Simulations, Inc. / US Gold  
Sviluppatore: Westwood Associates  
Prezzo L. 69900

# EYE OF THE BEHOLDER

**I**mprovvisamente la pesante porta di legno si richiude con un terribile boato. I tre impavidi avventurieri si voltano per affrontare un gruppo di scheletri assetati di sangue. "Ridurrò in polvere questi stolti con la terribile maledizione di Orogard!", grida Elibon di Nimecis.

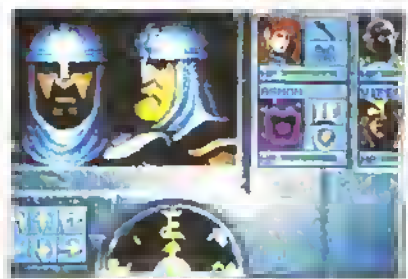
Ma prima che il potente mago possa aprire il suo libro di incantesimi, vecchio ma riccamente rilegato, Festus il guerriero elfo si fa avanti con la consueta baldanza. "Stai indietro vecchio, la mia potente spada forgiata dal soffio di drago con l'acciaio di Torn-Groi ricaccierà questi intrusi da dove sono venuti! Solo io, principe elfico della foresta di Fogliagrigia sono destinato a guidarvi in questi giorni oscuri".

Basta così! Solo gli amanti più fedeli dei giochi di ruolo riescono ancora a immaginare una scena del genere senza l'aiuto del computer, vero? Sono di solito gli stessi che fanno la coda per riuscire a comperare nuovi manuali e libri di regole aggiuntive pieni di cifre e tabelle che rivelano l'intensità sonora dello starnuto di un troll o quale tipo di birra gli hobbit bevono con il risotto ai quattro formaggi. Fino a *Eye of the Beholder*, il tipico prodotto della SSI era strettamente riservato agli appassionati di GdR. Sicuramente titoli come *Pool of Radiance* e *Curse of*

*the Azure Bonds* hanno avuto il loro seguito, specialmente negli Stati Uniti, ma erano ripetitivi e graficamente poveri.

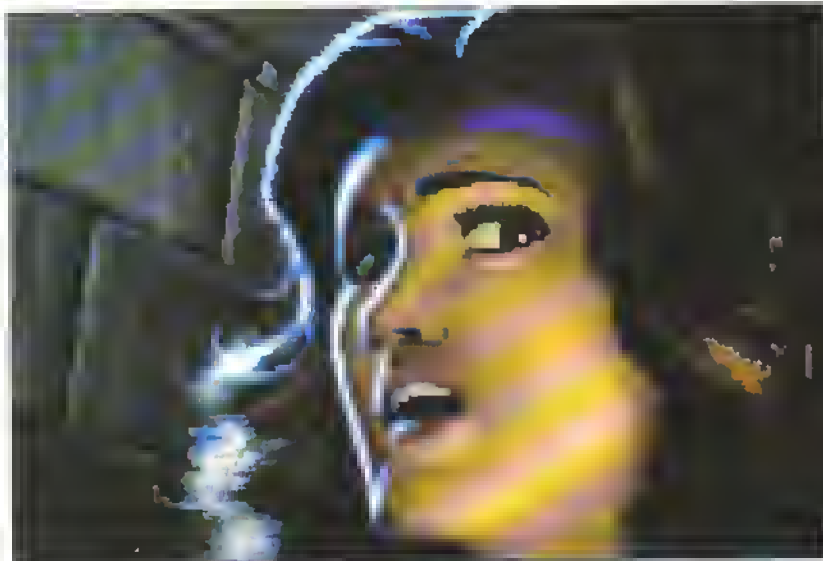
A questo punto i commenti sono di solito: "Non c'è bisogno di bella grafica per fare un buon gioco". Certo, ma pensate che *Terminator 2* sarebbe stato un film più divertente se gli addetti agli effetti speciali avessero usato sagome di cartone al posto di un'avanzatissima animazione computerizzata?

No, ormai il giocatore medio non vuole solo un prodotto coinvolgente ma anche un prodotto dotato di grafica, effetti sonori, e musica di qualità elevata. Per fortuna, qualcuno ha visto la potenzialità di questi ingredienti. Sembrava che per la prima volta alla SSI fosse stato impiegato un artista di talento e, in aggiunta, che un abile programmatore avesse avuto l'idea di inserire un po' di azione nel gioco. Prendendo spunto dal popolare *Dungeon Master* e



**F**ino a *Eye of the Beholder*, il tipico prodotto della SSI era strettamente riservato agli appassionati di GdR.

Come si può vedere dalla foto, *Eye of the Beholder* è ancora meglio del suo predecessore. Naturalmente: è giocato in VGA a 256 colori per PC, ma la Strategic Simulations Inc. e la Westwood Associates hanno fatto uno stupendo lavoro di conversione per Amiga.



Questa bella ragazza è tra una donna guerriera che dà il benvenuto al gruppo di coraggiosi avventurieri all'entrata del tempio Dark Moon al centro della foresta. Apparentemente, sua sorella Calandra è scomparsa e lei crede che sia tenuta prigioniera da qualche parte in questa oscura e pericolosa regione. Questo uno dei momenti di transizione in Eye of the Beholder II che rivela parte della trama e dell'avventura. Una raccomandazione? Attenti ai due stivali che si trovano vicino a questa questatore persona. Questi poco di buono non hanno intenzioni del tutto caritatevoli...



mischiando questi elementi insieme la SSI aveva creato un gioco vincente di sicura presa sul pubblico.

La SSI, che ha sede a Sunnyvale in California, è famosa per aver prodotto più seguiti degli autori di Rocky. Invece di sfruttare la formula fino a completo esaurimento (dei giocatori...) la società ha cercato di espandere e migliorare l'idea. Il risultato è Eye of the Beholder II.

Nel caso non abbiate mai giocato a Eye of the Beholder, o a qualche altro gioco di ruolo molto simile, ecco una breve introduzione. Il cuore dell'avventura è costituito da una serie di labirinti che si snoda (indovinate un po') in oscure segrete piene di trappole mortali e pericolose creature. L'universo di gioco è visto in prima persona e può essere manipolato per mezzo di una semplice interfaccia. Tutto ciò che compare nella rappresentazione tridimensionale dei dintorni si rivela di solito utile durante il gioco. È possibile raccogliere oggetti, come pozioni per curare le ferite e armature per aumentare la propria protezione, mentre chiavi e leve aprono le porte. L'idea consiste nello sperimentare tutto ciò che si trova nei dintorni.

Il giocatore controlla una squadra di quattro baldi e coraggiosi avventurieri formata da una qualunque combinazione di umani, maghi, halfling, ladri, elfi e così via. Non occorre un genio per capire che i ladri sono utili per scassinare le serrature, i nani sono bassi e dotati di un'ottima vista nel sottosuolo, i guerrieri sono molto robusti e i chierici possono offrire potenti incantesimi di cura e protezione. Ogni personaggio ha dei punti di forza e delle debolezze che devono essere sfruttate e sperate per portare a compimento la missione.

Anche l'ordine di marcia è molto importante. I personaggi che si trovano davanti al gruppo sono in grado di attaccare con spade e asce mentre la retroguardia può lanciare incantesimi o impigrire armi da lancio come archi e lance. Ma l'attenzione ai dettagli non si ferma certo qui. I paladini, ad esempio, non si uniranno a compagnie che contengano personaggi di allineamento malvagio.



La Mirrorsoft e la FTL hanno dato inizio a questo genere (che potremmo chiamare "GdR d'azione") con *Dungeon Master* e poi, diversi anni più tardi, la SSI ha superato quello splendido gioco con *Eye of the Beholder*. Ora abbiamo un seguito molto simile all'originale. È vero, *Eye of the Beholder II* è più vasto e più difficile ma lo stile di gioco, la presentazione e anche l'interfaccia rimangono essenzialmente identici a quelli del suo ottimo predecessore. Un nuovo termine di paragone? La risposta non può che essere affermativa.



L'allineamento è la filosofia di vita che detta il comportamento di un personaggio. Se prendiamo come esempio un paladino, sarà sicuramente di allineamento Legale, mentre è possibile scegliere anche personaggi Neutrali, Malvagi o addirittura Caotici. Nel gioco si possono trovare anche caratteristiche tipiche dei GdR come i punti-ferita, la forza, il carisma, l'intelligenza e la destrezza. I disegnatori hanno previsto la possibilità di modificare gli attributi per permettere di ricreare il proprio personaggio favorito usato in *Advanced Dungeons & Dragons*.

Coloro che hanno giocato *Eye of the Beholder* possono tirare un sospiro di sollievo in quanto è possibile trasferire i personaggi, pozioni e pergamene dal gioco originale.

Come nota puramente estetica, è possibile scegliere il volto dei personaggi per distinguere un individuo dall'altro. Oltre ai quattro membri del gruppo possono trovare posto nei ranghi altri due personaggi non giocanti e in *Eye of the Beholder II* molte altre persone possono agire sotto il controllo temporaneo del giocatore. Molti di questi estranei possono fornire importanti informazioni. Il gruppo, comunque, non saprà mai, finché non troppo tardi, di chi si può fidare realmente.

Non preoccupatevi se tutto questo sembra un po' troppo complicato per i vostri gusti perché ci si dimentica molto presto che sotto la superficie del gioco si nasconde il complesso sistema di regole di AD&D. E forse per questo che risulta così divertente giocare entrambi i titoli della serie. In più, al seguito sono stati aggiunti alcuni miglioramenti per smussare gli spigoli più vivi. È molto facile accorgersi del perché questo gioco sia il migliore nel suo genere: un passo falso, nel combattimento o nella conversazione, può portare l'intera forza nemica addosso al giocatore.

Questo gioco, sottotitolato *Legend of Dark Moon*, inizia là dove finiva il primo. Il gruppo (composto ormai da eroi esperti) è inviato da Khelban Blackstaff, il mago consigliere dei Signori di Waterdeep, a investigare la presenza di forze nemiche in marcia



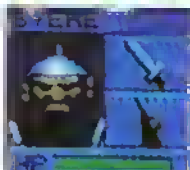
# EYE OF THE BEHOLDER 2

## REGOLE COMPUTERIZZATE

Dopo aver presentato l'originale Dungeons & Dragons nel 1970, la TSR ha fatto una vera e propria fortuna producendo libri, giochi da tavolo o, più recentemente, in collaborazione con laSSI, giochi per computer. *Eye of the Beholder II* si basa sulla saga dei "Forgotten Realms", uno scenario di enorme successo della saga di Advanced Dungeons & Dragons (in Italia i libri di questo fantastico mondo sono editi dalla editrice Eile di Trieste). Gli amanti del gioco di ruolo saranno felici di sapere che il gioco segue le regole della seconda edizione, il che significa che tutte le tabelle, le percentuali, i tiri salvezza necessari e tutto ciò che un dungeon master che si rispetti dovrebbe conoscere è stato spremuto nella memoria del vostro computer a non deve essere ricordato. Che sollievo non dover più leggere decine di libri, scorrere centinaia di tabelle e lanciare dadi ogni due minuti in tal modo, senza doversi preoccupare di prender nota su carta e penna di tutto ciò che sta succedendo. I giocatori possono gredersi più liberamente la storia e interagire con i vari personaggi. In alternativa possono entrare nelle segrete e far strage di mostri. Giocare in gruppo con degli amici raccolti intorno a un tavolo rimane comunque sempre divertente!



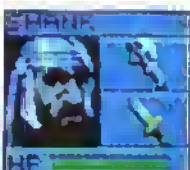
Tentante Atztec, BLADE è una guerriero fin dalla nascita e usa in maniera eccellente coltello e spada. In particolare rende la spada bastarda la sua arma preferita. Infligge gravi danni anche agli avversari più potenti. Ma attenzione a una testa calda e il suo comportamento impulsivo può mettere in pericolo il gruppo per molti fatti.



BYERE è un nano lano. Sebbene sia abile rudo nello scoprire trappole e nelle scovare oro e gioielli, la sua goffaggine è proverbiale. Inutile nel gruppo, ma qualunque cosa facciate NON mandatelo mai in missioni di ricognizione!



Il fido CAIN è un ladro esperto, abile nell'aprire serrature e nello scoprire trappole. La sua professione non gli consente di indossare pesanti armature rendendolo così vulnerabile agli attacchi. Tendetelo fuori pericolo dietro al gruppo - ma sua portata in tasca quella di un ladro.

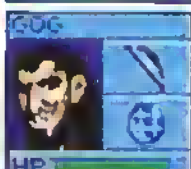


Tipico fornaio taciturno, SHANK maneggia la sua spada con poca eleganza ma la sua forza bruta compensa questa mancanza di stile. Coltellata uno dei suoi colpi va a segno e difficile che l'avversario si rialzi. Come una affabile è uno stabile pilastro per ogni gruppo.

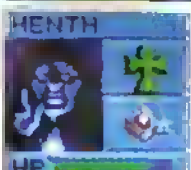
Siate cauti con l'ice Storm perché è un incantesimo da lanciare da una certa distanza e può rimbalzare danneggiando anche il gruppo.



L'elfa CALANDRA è un personaggio serio e fragile e dovrebbe essere tenuto in retroguardia. Comunque non è poi così indifesa come sembra - la sua precisione con la lancia, ricavata da legno antico, è incredibile e la rende pericolosa nei combattimenti lungo i corridoi.



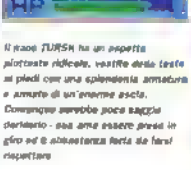
Non lasciate che GOG uniti nel vostro gruppo per nessun motivo - la sua disonestà è pari alla sua bruttezza. Molti sono stati raggiunti dai suoi mordi affabbi e dalla istigazione sottile, per poi trovarsi svenuti in un labirinto, senza risorse e con un'orda di Blainz alle calcagna. Naturalmente per colpa del trattamento di Gog.



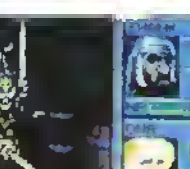
HENTH è un potente guerriero ma è un fanatico e gravato nel militare. Qualsiasi tentativo di parlare è accolto da un'attenta silenzio. Nessuno sa a quale destino - buona o malvagia - sia destinato. Sebbene sia molto durato nella vita della cura e della disciplina l'incertezza del suo affluente lo rende una scelta rischiosa.



SHRILL è davvero bravo a usare le mani dato il suo sovranismo malizioso. La sua melle rappresenta però una svantaggio negli i tretti confusi di un corridoio. E se proprio lo volete nel gruppo sia affidatelo la riserva di cibo...



Il nano TURSK ha un aspetto piuttosto ridicolo, vestito della testa ai piedi con una splendida armatura e armato di un'enorme ascia. Comunque sarebbe poco saggio deriderlo - sua arma essere provata in giro ed è abbastanza forte da farsi rispettare.



L'invulnerabilità globale protegge il gruppo da qualunque cosa - compreso il mortale soffio di drago che è davvero poco piacevole!

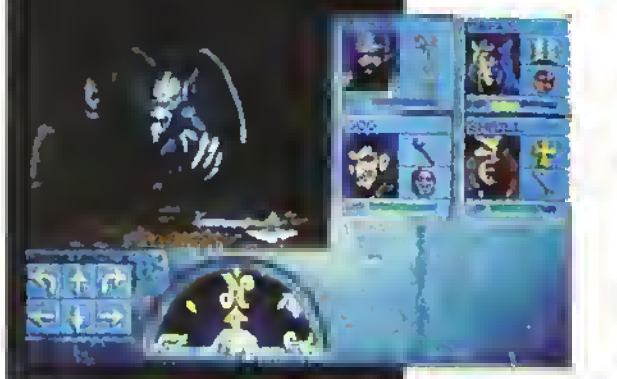
● Ogni giocatore ha il proprio stile di gioco e la propria preferenza - non esiste il gruppo perfetto perciò provate diverse combinazioni finché non ne trovate una che vi soddisfa.

● Un personaggio di una classe specifica è tanto più velocemente di un personaggio multi-classe.

● Nei primi livelli si scombatta utilizzando pugnali, spade e asce. Provate anche un paio di incantesimi come, ad esempio, la Fireball.

● Ricordate che potete muovervi e combattere allo stesso tempo.

● Le armi lunghe sono più efficaci contro i mostri più grossi.



I giocatore controlla una squadra di quattro baldi e coraggiosi avventurieri formata da una qualunque combinazione di umani, maghi, halfling, ladri, elfi e così via.



Questa è la visione tridimensionale del mondo di gioco. Qui è possibile vedere i dintorni del gruppo, gli oggetti o i mostri nelle immediate vicinanze.

I personaggi della retroguardia possono attaccare solo per mezzo di incantesimi a raggio o lungo raggio come archi, dardi o lance. Inoltre possono essere colpiti solamente se gli avversari stanno attaccando da dietro o dai lati del gruppo.



Questi pulsanti muovono e ruotano la compagnia nella direzione desiderata.



I personaggi feriti gravemente dovrebbero essere spostati nelle retrovie. E' molto più facile curare un ferito che resuscitare un morto.

Questi due personaggi sono i soli che possono attaccare con armi da mischia quali spade, asce, mazze o certi incantesimi a corto raggio.



IPERUS è un mago marconista. Sa di essere molto in grado a dire i suoi servizi al miglior offerendo. Se potesse permetterli la spesa, è un acquilone più che valido per il gruppo. Ma chi può dire che non accapponi se le cose si mettono davvero male?



Gracie le sue sangue per metà elfica, MERLE il mago compensa le sue mediche abilità nel lasciare incantesimi con la profonda conoscenza della natura, un talento molto utile quando ci si parla nella foresta del Reame.



In genere i clerici non possono usare armi da taglio. Invece la religione di DINA permette ai suoi seguaci di usare archi o dardi rendendola una preziosa guerriera oltre che un'ottima guaritrice. In aggiunta il suo fascino può permettere al gruppo di accedere ad aree altrimenti chiuse ai noviziati.



Malgrado l'arte magica di TULNIO sia famosa in tutto il Reame, questo mago è ugualmente noto per la sua pericolosa guffaggine. La sua incredibile pazienza lo rende utilissimo per ogni gruppo ma alcuni si debbono distanziare quando vi agguanta e lanciare una Fievel!

Generalmente un personaggio tiene un'arma nella mano principale.



La mano secondaria normalmente regge uno scudo, un libro di magia, un simbolo sacro o un altro oggetto utile.

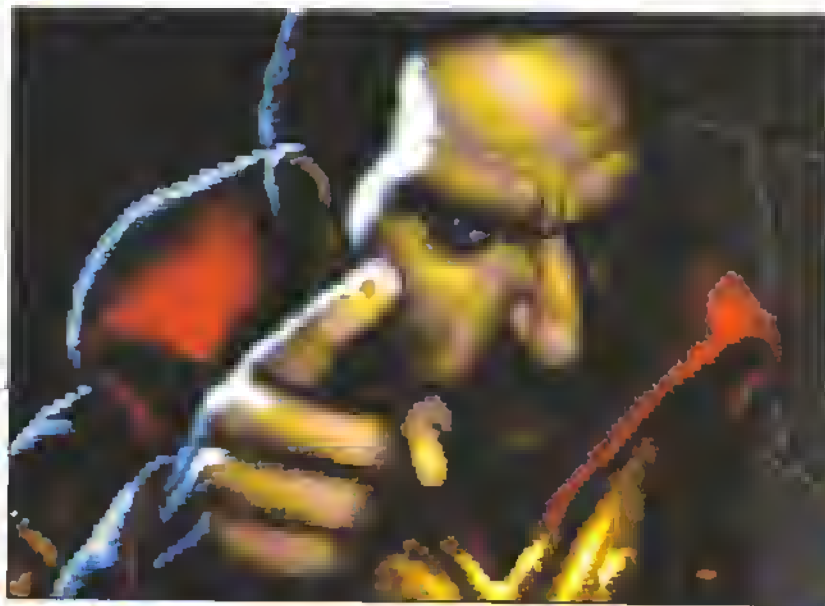
Per lanciare un incantesimo bisogna selezionare il libro di magia, la Eye of the Beholder il quale a azione fondamentale è resa più semplice.

L'equipaggiamento di un personaggio viene mostrato selezionandone l'icona. Se l'icona è grigia il personaggio è privo di conoscenza mentre se è sostituita da un teschio il poveretto è morto!



Tenete i guerrieri in prima fila e mettete maghi o personaggi deboli nella retroguardia.

# EYE OF THE BEHOLDER 2



versione PC

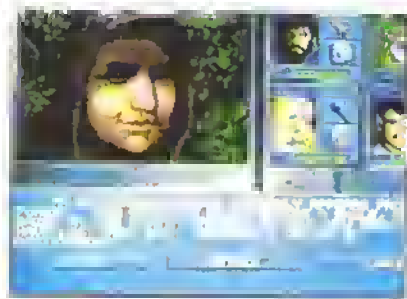
Prima le cattive notizie: per giocare questa meraviglia è necessario un hard disk. Per fortuna *Eye of the Beholder II* gira molto bene anche sui 12 MHz. A parte questo, supporta tutte le schede musicali compatibili con l'Adlib e, per la grafica, EGA e VGA a 256 colori. L'originale non aveva una sequenza finale e ci si ritrovava al DOS senza nemmeno un "Ben fatto".

Questa volta laSSI promette un finale davvero drammatico e fenomenale. Ancora tre parole, compratevi un mouse!

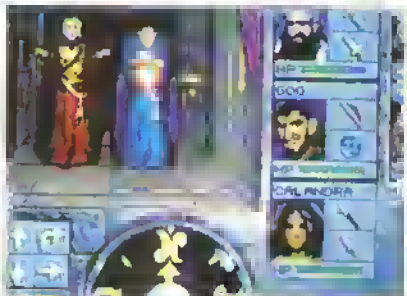


versione Amiga

I possessori di Amiga potranno giocare *Eye of the Beholder II* in primavera. E chi devono ringraziare per questa rapidità? Ma il nuovo sistema di conversione dellaSSI naturalmente. Evviva!



Khedan (a sinistra) aveva il gruppo in una notte buia e tempestosa e rivela la missione da compiere in questa splendida sequenza animata all'inizio del gioco. Ci sono molti altri personaggi da incontrare sebbene non tutti siano disposti ad aiutarvi in campagna. Sta all'abilità del giocatore scoprire l'affidabilità dei guerrieri, dei maghi e delle persone che popolano questa giungla.



a nord della città. La compagnia scopre un'area della foresta in cui sorge un colossale tempio con le sue tre imponenti torri. Il gruppo deve esplorare il tempio e scoprire i terrificanti segreti.

Un aspetto importante di questo seguito è che il gioco va ben al di là dei soliti cunicoli sotterranei. Come suggerisce lo scenario, in questa avventura davvero coinvolgente ci sono foreste e torri ma, intendiamoci, non per questo mancano le ormai ininunciabili catacombe. Eppure l'atmosfera è totalmente diversa da quella dell'originale. Oltre che combattere con orde di mostri, il gruppo deve anche vedersela con preti corrotti, guerrieri nemici e maghi malvagi che abitano il tempio e le sue torri.

Ci sono oltre sedici livelli di difficoltà crescente da esplorare e quasi il settanta per cento dei mostri che li popolano sono nuovi. Tra questi basti ricordare le

formiche guerriere, le salamandre e i Will 'o Wisp. I giganti del ghiaccio devono camminare addirittura in ginocchio perché è il solo modo per muoversi negli strettissimi (per loro...) corridoi. Durante il combattimento i loro pugni riempiono un terzo dello schermo! Non mancano però anche vecchie conoscenze come i ragni giganti, le mantidi guerriere, gli scheletri e, non solo in questa volta, i Beholder. I mostri sono ora molto più intelligenti e possono compiere azioni diverse a seconda di dove si trovano e di cosa stanno facendo. Alcuni possono aprire porte o rubare degli oggetti, perciò non si può essere certi che un oggetto resterà al suo posto se viene abbandonato sul terreno. C'è sempre qualcosa di terribile che attende il giocatore dietro l'angolo e il modo di reagire a queste sorprese aumenta o diminuisce le possibilità di sopravvivenza.

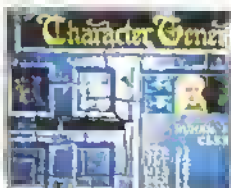
Come detto prima, *Eye of the Beholder* è la prima serie di giochi dellaSSI dove la grafica assume un aspetto importante. Questa volta vengono utilizzate

anche immagini statiche e sequenze animate che arricchiscono e completano la storia. Queste novità sono accompagnate da oltre trenta interludi musicali e i numeri particolari per indicare che ci sono dei pericoli nell'area circostante. Ci sono quasi duecento effetti sonori che danno al gioco un aspetto molto ricco e aiutano a mettere a fuoco la situazione.

Come in un film dell'orrore diretto con maestria, si riesce sempre a capire quando sta per accadere qualcosa di spiacetevole.

Fa sempre piacere vedere che i consigli dei giocatori sono presi in seria considerazione. Circa cinquecento acquirenti di *Eye of the Beholder* hanno comunicato allaSSI i lati negativi e positivi del gioco per mezzo di una cartolina inserita nella confezione. Per fortuna la maggior

parte dei loro suggerimenti è stata ascoltata. Gli amanti dell'originale si sentivano a loro agio fin dall'inizio in quanto la struttura del gioco è quasi identica. Probabilmente la differenza più notevole è che, quando certi personaggi parlano al gruppo, la



Come nell'originale, i giocatori possono far rivivere i personaggi feriti di AD&D e di altri giochi di ruolo assegnando loro gli stessi attributi. In più, i personaggi e alcuni incantesimi e poteri di *Eye of the Beholder* possono essere trasferiti nel seguito. Quelle famiglie e meraviglie ora di gioco non sono andate sprecate dopotutto!



## IL MAESTRO

Con gli splendidi racconti "Hobbit" e "Il Signore degli Anelli" JRR Tolkien è considerato a ragione il signore indiscusso del genere fantasy. Nato in Sud Africa quasi cento anni fa, si trasferì in Inghilterra dove divenne professore di filologia, specializzandosi nello studio dei dialetti inglesi antichi all'università di Oxford. L'amore per la tradizione lo portò a creare il proprio universo fantastico chiamato Terra di Mezzo (Middle-Earth) e alcune grandi storie che narrano l'eterna lotta tra il Bene e il Male. Cattolico molto devoto, Tolkien impedì la traduzione tedesca di *The Hobbit* nel 1938 quando il suo editore gli chiese di firmare una dichiarazione in cui affermava di essere "ariano". Suo figlio Christopher ha completato il suo ultimo libro, "Il Silmarillion", dopo la morte del padre nel 1973. Senza il genio letterario e l'immaginazione di Tolkien i giochi di ruolo fantasy come *Eye of the Beholder* II non esisterebbero nemmeno!



Cosa ci si può aspettare da questo oggetto più grande e più bello che mai? Più o meno le stesse cose di azione, grafica ed effetti sonori deliziosi, nuovi mostri, nuove scene di guerra, incantesimi a sezioni mai visti nell'originale, grande interazione con i personaggi incontrati nel gioco, l'avvicinamento in pericolo, scontri veloci e terrificanti giganti, tori e locustine esterne da addebiatire, enigmi più difficili da risolvere, trappole inespresse e un'ottima introduzione. Non ci sembra abbastanza?



finestra di testo si allarga per permettere una conversazione più ricca. Il resto dell'interfaccia è molto simile, eccetto quando si tratta di lanciare gli incantesimi. Il menu degli incantesimi è stato riveduto e con retto ed è più facile da usare. La possibilità di lanciare degli incantesimi con la pressione di un tasto durante il combattimento è incredibilmente utile specialmente quando si stanno affrontando i livelli più difficili. Gli incantesimi arrivano ora al settimo livello il che significa che ci sono alcune magie molto interessanti da scoprire. Per esempio, l'Identify spell (in versione migliorata) è davvero conveniente quando si incontrano dei personaggi nuovi. Come si potrebbe altrimenti distinguere una ragazza sprovveduta da un'assassina senza rischiare di essere assaliti? I maghi hanno ora il True Seeing che permette loro di passare attraverso i muri immaginari e c'è anche un cura ferite più potente

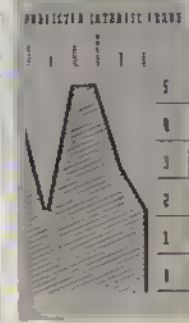
## K VOTO



- È migliore di Dungeon Master, Might & Magic III e, anche se di poco, dell'originale.
- Possibilità di salvare diverse posizioni di gioco.
- I giocatori possono trattenere i loro personaggi preferiti da Eye of the Beholder.
- Mancanza di una mappa automatica.
- Mancata sorveglianza dell'originale (ma questa forse è un pregio).
- L'animazione dei mostri potrebbe essere più curata.

**925**  
C 7 D 8 A 6 K 9

La sequenza introduttiva è densa d'atmosfera, completa di tuoni e figure nell'ombra, apre magistralmente il gioco. Ma, ci si potrebbe chiedere, perché fare un nuovo gioco e non un semplice (e meno costoso) disco aggiuntivo? Dopo un attimo di delusione, la rabbia scompare quando ci si accorge che questo prodotto offre molta di più dell'originale. Il coinvolgimento è immediato e saranno necessarie numerose notti insonni prima di riuscire a completarlo. Il solo cruccio è la troppa linearità: è veramente un gioco da riciclare una volta finito? Probabilmente no. Come nota positiva, la SSI afferma che di vogliono almeno quaranta ore di gioco per completarlo. Nel non reato che rimedierà entusiasmanti reazioni ed esperienze con i nostri amici nell'attesa della terza puntata. Peccato!





P R O V E S U S C H E R M O

Genere Avventura dinamica

Casa US Gold

Sviluppatore Delphine

Prezzo n.c.

# ANOTHER WORLD

**A**vevete vestito i panni di spietati guerrieri vichinghi e piloti spaziali ribelli, vi siete immedesimati in coraggiosi pirati e famosi comandanti e ora, grazie alla Delphine, avete la possibilità di diventare uno scienziato dai capelli rossi di nome Lester. Terribile. Anche se l'idea di mi-

lioni di Mariofilii urlanti che abbattano le porte dei negozi di videogiochi italiani per adottare Lester è piuttosto improbabile, questo approccio offre qualche novità. Vestire i panni di supereroi e mostri è diventato così naturale che assumere il ruolo di u-

na persona normale è una cosa davvero originale. Un personaggio qualunque in una situazione un po' strana, tutto qui.

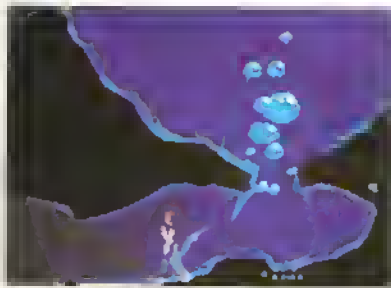
Guardando la splendida sequenza d'apertura il giocatore apprende come e perché Lester si trovi nel misterioso e pericoloso mondo del titolo. Lester è un brillante scienziato nucleare di aspetto piuttosto giovanile (T-shirt, jeans e scarpe da tennis) che lavora fino a tardi nel tentativo di preparare un esperimento pericoloso, ma potenzialmente rivoluzionario di fisica delle particelle.

Durante un momento particolarmente critico dell'esperimento un fulmine colpisce il laboratorio

di Lester, si fa strada attraverso il complesso equipaggiamento elettronico e arriva alla console dove sta lavorando il simpatico pel di carota. In un acccecante lampo di luce Lester viene trasportato in una terra misteriosa. Solo e disarmato il coraggioso scienziato deve esplorare il nuovo ambiente e scoprire un modo per tornare a casa.

*Another World* è un "affare" perché la Delphine ha utilizzato un sistema simile a quello di *Future Wars*, un loro precedente prodotto, togliendo la parte dell'avventura controllata con il mouse e sostituendola con un'interfaccia più immediata controllata dal joystick. Per certi versi è un potenziale successo, ma purtroppo ci sono anche delle riserve.

Con ciò che può essere descritta solamente come una mossa molto coraggiosa, la Delphine ha cercato di creare un film interattivo credibile utilizzando la tecnica più sterile di questo mondo: la grafica a poligoni. Il risultato è che la grafica di *Another World* ha un sapore inconfondibilmente... francese. Qualunque cosa possiate pensare del risultato finale, è almeno un approccio completamente nuovo per un'avventura dinamica quindi ci sono delle note positive. Un grande vantaggio per questo sistema è



*Acc... Con una mossa abile e astuta Lester ha distrutto un sottile pezzo di roccia con la sua pistola acustica... una reazione per così dire... quella. Ciononostante Lester.*





Malgrado il fatto che *Another World* sia, in un certo senso, un gioco originale ci sono diversi punti di confronto. Il più immediato è *Prince of Persia*

della Broderbund perché l'animazione del personaggio principale è simile e la drammaticità del gioco aumenta la sensazione di controllare una persona reale. *Prince of Persia* è però migliore, essendo dotato di animazione più veloce e dettagliata, ma *Another World* ha un insieme di caratteristiche assenti nel gioco della Bro-

derbund. In particolare, la "sensazione" complessiva è di un mondo di gioco più credibile anche se più strano. *Another World* è dotato di più varietà nei livelli, alcuni dei quali richiedono una mappa e una attenta pianificazione, mentre altri si basano sulle abilità arcade del giocatore. Se si è alla ricerca di un'esperienza nuova *Another World* vince ma nessuno ha ancora superato la grafica di *Prince of Persia*.



che le animazioni dei poligoni possono essere calcolate durante il gioco rendendo inutili le centinaia di schermate predefinite. Questo significa che i disegnatori hanno avuto più spazio per migliorare la storia e l'atmosfera del prodotto con scene ed effetti sonori aggiuntivi (vedi box "Gioca il film").

Senza dubbio però, la grafica stilizzata rappresenta un immediato deterrente per alcuni giocatori. È un peccato perché malgrado il suo aspetto dimesso e povero, cattura la sensazione di un mondo strano e dei suoi abitanti in maniera sorprendentemente efficace.

Siccome il giocatore inizia con un Lester in configurazione "base" - niente pistola, granate e teletrasporto - ha la possibilità di abituarti al metodo di controllo "intelligente". Intelligente perché Lester non esegue la stessa azione ogni volta che il giocatore muove il joystick in una particolare direzione ma, a seconda della situazione, Lester è in grado di compiere azioni diverse. Se si trova sotto una liana, ad esempio, Lester è in grado di saltare e di aggrapparsi, se c'è

un oggetto ai suoi piedi può chinarsi per raccogli-

lo.

Sarebbe stato molto più semplice per i programmatori fare in modo che Lester saltasse ogni volta

guisse una ricerca (stessa animazione) se veniva tirato verso il basso, ma così non è stato. Invece viene mostrata una sequenza animata sempre diversa per ogni situazione particolare. Lo svantaggio di questo metodo di controllo consiste nel fatto che occasionalmente il giocatore si trova ad affrontare un problema e viene assillato dal dubbio di dover provare tutti i movimenti semplicemente per vedere se uno di questi ha un nuovo effetto in quella specifica locazione.

Fermi un attimo! Grafica simile a un cartone animato? Molta animazione? Dubbi sui problemi e sui controlli? Sembra quasi di parlare di *Dragon's Lair*, non è vero? E invece no (quanto siamo malefici...). Il giocatore ha un controllo continuo su Lester che si espande per offrire alcune nuove opzioni in certe circostanze. *Another World* è anche diverso dal pluricriticato gioco su laserdisk per l'assoluta mancanza di game over senza preavviso. Anche nella parte più pericolosa del gioco c'è qualche segnale di pericolo incombente. Facendo molta attenzione a questi indizi e utilizzando un po' di buon senso (non saltare in buchi di cui non si vede il fondo, non stare immobili come una statua in aree ostili e pericolose) si limiteranno al minimo le morti inaspettate.

Per un gioco privo di testo con un compito così arduo - tornare a casa in qualche modo - *Another World* riesce a guidare abbastanza agevolmente il giocatore attraverso i numerosi livelli, principalmente costringendolo in un numero di locazioni limitato. Dopo essere giunto in questo mondo sconosciuto, il giocatore si trova in un luogo composto da cinque schermi, ognuno dei quali rappresenta una parte di un misterioso altipiano alieno. La locazione a sinistra dello schermo di partenza sembra essere un vicolo cieco in cui si trova solo una liana che, afferrata, riporta allo schermo iniziale.

Gli schermi sulla destra sono popolati da strane creature nere simili a calamari che rallentano Lester fino a che non le ha allontanate a calci. Ma dopo essere arrivato all'estrema destra, comunque, il cammino è bloccato da un mostro enorme e poco raccomandabile. Lester ha a disposizione solo un paio di secondi per fuggire dalla creatura il che fa scemare ogni speranza di poter eseguire un'elaborata mossa di autodifesa. L'unica cosa da fare è ripercorrere gli schermi con il mostro alle calcagna.

Nello schermo finale non c'è nient'altro da fare che saltare e sperare. Naturalmente, questo è esattamente ciò che bisogna fare e per mezzo della liana si torna allo schermo sulla destra. Anche qui Lester deve correre a perdifiato per evitare di essere raggiunto dal mostro che lo sta ancora inseguendo. Mentre Lester ripercorre gli schermi il mostro guadagna terreno fino ad arrivare a distanza molto ravvicinata e il giocatore si accorge che non c'è via

Vestire i panni di un supereroi e mostri è diventato così naturale che assumere il ruolo di una persona normale è una cosa davvero originale.

Alcuni ottimi esempi dell'originale grafica di *Another World*. Il fulmine si fa strada attraverso le tubature nel laboratorio di Lester durante la sequenza introduttiva e l'enorme mostro nero si prepara a divorare il giocatore sotto la morsa prematura. Notevoli.





di scampo. È solo nello schermo finale che una misteriosa figura ammantellata emerge dall'ombra, colpisce il mostro...e anche Lester!

Drammaticamente parlando, scene come questa funzionano estremamente bene. Come nel terzo livello di *Prince of Persia* dove il giocatore sfreccia attraverso lo schermo, saltando trappole e arrampicandosi sulle piattaforme, *Another World* fa aumentare il livello di adrenalina nel sangue. Il mostro che insegna Lester si avvicina sempre di più sfiorandolo con gli artigli e mancandolo solo di un paio di millimetri.

L'indecisione è punita con la morte immediata mostrata in una scena ben curata anche se piuttosto violenta. Il mostro, un enorme macchia nera simile a una pantera, si avventa sul giocatore. Turbino di peli e artigli e poi il nulla.

In effetti è molto facile farsi coinvolgere principalmente grazie all'animazione di Lester e all'originale natura della grafica che lo circonda.

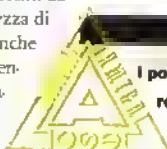
*Another World* non è però privo di difetti. Tanto per cominciare la longevità del gioco può creare qualche dubbio. I livelli sono molto veloci da completare e contengono al più tre problemi da risolvere. In più la studiata debolezza di Lester può diventare fastidiosa. È anche estremamente frustrante che le sequenze animate (necessarie a creare la giusta atmosfera) non possano essere saltate e devano essere riviste, con tanto di pause e tutto il resto, tutte le volte. In aggiunta il controllo del giocatore su Lester potrebbe essere più sensibile specialmente perché c'è molto da correre.

Una cosa da chiarire è che *Another World* non ha molto a che vedere con la manipolazione di oggetti. La maggior parte dei problemi si risolvono muovendo Lester in un certo modo ed esplorando. Lester può comunque contare sull'assistenza di un alieno che incontra all'inizio del secondo livello. Un altro esempio di come il gioco porti per mano il giocatore è la mancanza di qualsiasi dubbio del tipo "amico o nemico?". Lester si ritrova, dopo essere stato stordito da un alieno alla fine del primo livello, in una gabbia sospesa su una specie di macchina per frantumare la roccia. Nella gabbia c'è anche un grosso alieno, il che suggerisce che entrambi non godono i favori degli indigeni e implica un'immediata alleanza tra i due.

È piuttosto utile per il giocatore (e conveniente per la Delphine che non deve così permettere al giocatore di interagire con tutti gli oggetti del paesaggio) che questo nuovo amico si comporti in maniera indipendente e si occupi degli elementi marginali e meno interessanti dei problemi. La fuga dalla prigione, ad esempio, richiede la scoperta di un codice d'accesso per aprire le porte. Siccome sarebbe incredibilmente noioso per il giocatore dover provare una serie di differenti combinazioni, la storia prevede che il grosso alieno possa occuparsi di questi aspetti secondari mentre il giocatore ha il compito di uccidere le guardie con la sua nuova arma laser dando abbastanza tempo al compagno per scoprire il codice. Elementi di questo tipo rendono il



### Versione Amiga



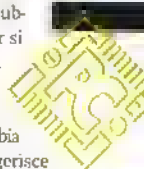
I possessori di Amiga potranno giocare la migliore implementazione del gioco in quanto è stato sviluppato su questo computer. Il più grosso difetto è che, ogni tanto, la velocità lascia a desiderare ma su tutti gli altri fronti il gioco si comporta estremamente bene. In particolare la musica e gli effetti sonori danno veramente la sensazione di esplorare un mondo alieno sconosciuto.

### Versione ST



Non ci sono ancora molte notizie sulla versione per ST ma i programmatori ci stanno lavorando. Non perdetevi la vostra rivista preferita (chi ha detto quale?) per eventuali aggiornamenti.

### Versione PC



Questo tipo di gioco è un vero sogno sul PC e, quando la versione uscirà per l'inizio dell'anno, dovrebbe essere un successo.



L'indagamento della gabbia all'inizio del secondo livello ha come risultato una giungla spaventosa e la libertà per il giocatore e il suo nuovo amico. E così è quella cosa alla destra della gabbia?



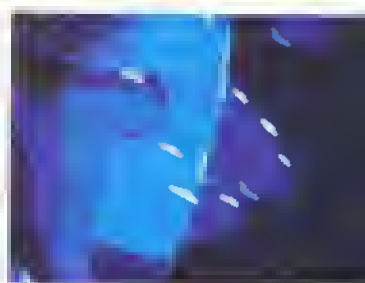
...È una pistola Remington sotto Lester, altro che pacifista. È ora di uccidere di pigranti addosso, lei subito chi dei o quasi è un altro alieno!



Sembra non sia il protagonista di *Prince of Persia*. Lester si muove con una buona velocità ma l'abilità è difficile sotto le mani di un altro alieno.



Avete notato che tutti i mostri alieni sono blu? Sarà una moda...



(Sopra) Shag! Shag! Lester si trova ancora una volta in cattive acque (in tutti i sensi). Indizi sta ammassando!

(Sintesi) Evviva! Finalmente il nostro herosman ha spazzato di giungla gli evita una terribile morte saltando una pericolosa trappola.



(Sopra) Nel gioco *Another World* deve correre contro misteriosi soldati alieni. La cartolina è una di Lester (nel riquadro) piena di immagini misteriose e Gore Gore.



(Sopra) Lester viene identificato alla fine.

(Sopra) Il giocatore ha tre possibilità dopo aver trovato la pistola all'inizio del livello. C'è il fuoco normale (rosso), una scintilla e una scintilla d'energia. Fatta attenzione comunque, perché la pistola ha un numero limitato di colpi e molti devono essere utilizzati in determinate situazioni. I giocatori del griffone non hanno molta strada.

## GIOCA IL FILM !

gioco davvero piacevole.

La Delphine dovrebbe essere elogiata per aver prodotto un gioco che è completamente diverso dalla marea di titoli presenti sul mercato. Al che il critico più aspro dovrebbe ammettere che è una direzione interessante da seguire e l'equilibrio tra una grafica accettabile e un gioco decente è stato mantenuto.

Soprattutto, c'è da esserne certi, *Another World* è un gioco davvero impressionante. È pieno di difetti ma globalmente merita la promozione. È l'acquisto ideale per i giocatori che cercano qualcosa di diverso nelle avventure dinamiche e in particolare per chi è più interessato a una grafica nuova e originale piuttosto che alla profondità e alla longevità di un gioco.

No, per favore, non ridete! La frase può sembrare scontata in questo clima di licenze e giochi "ispirati" a pellicole famose ma nel caso di *Another World* si tratta di qualcosa di diverso, dovuto principalmente al fatto che il gioco non ha pretese impossibili.

Infatti, in questo caso, si tratta più di giocare un cartone animato che un film siccome tutte le scene sono bidimensionali e ricordano i fumetti francesi che vanno per la maggiore in questo periodo.

Anche il controllo di Lester, intelligente e credibile, diventa intuitivo dopo un po' di tempo. Un punto negativo è dato dal fatto che il giocatore deve sorbirsi tutte le scene intermedie senza poterle evitare (anche se le ha viste centinaia di volte). Sebbene siano di indubbia qualità, sono troppo lunghe per essere guardate una seconda volta (e una terza, e una quarta...).

## K VOTO



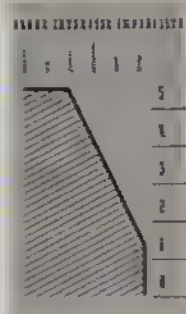
Grafica eccellente  
Facile da controllare.  
Trame interessanti

Longevità dubbia.  
Scene di passaggio fastidiose.

**800** AMICI  
G 8 Q 3 A 6 P 7

*Another World* è un gioco piuttosto difficile da giudicare. Non vi terrà occupati per il resto della vostra vita perché è un gioco limitato a l'azione è incantevole. Comunque, si tratta di un gioco molto coinvolgente ed è un'interessante versione sul tema delle avventure dinamiche.

I giocatori che nelle avventure dinamiche cercano più avventure che azione potrebbero trovare *Another World* piuttosto povero in quanto il gioco non si basa sulla manipolazione di oggetti ma sulla risoluzione di problemi elementari.





## PROVE SU SCHERMO

Genere Azione

Casa Ocean

Sviluppatore Digital Image Design

Prezzo L. 49900

# EPIC

**A**ncora una volta tanto, tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...

Il pianeta è minacciato da una grave instabilità della stella intorno a cui orbita. Una flotta di navi messa insieme quasi a casaccio fugge nello spazio profondo poco prima della terrificante esplosione della supernova. L'unica via di fuga attraversa i territori del malvagio impero REXXON e i tentativi

di negoziare un diritto di passaggio sono miseramente falliti. Non avendo altre alternative, la flotta degli umani, sotto il misero ombrello protettivo offerto dalle portacaccia RedStorm e BattleAxe, entra nella zona neutrale che delimita il confine dell'impero REXXON e si prepara alla guerra. Ma nonostante si trovi in grave svantaggio numerico, la flotta può schiere dalla sua il prototipo segreto di un nuovissimo caccia monoposto - forse l'unica speranza di sopravvivenza per i profughi...

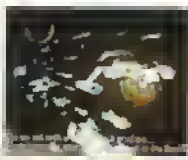
Così inizia *Epic*, un'avventura spaziale di (per l'appunto) epiche proporzioni che condurrà il giocatore attraverso migliaia di anni luce di spazio ostile. *Epic* è uno di quei giochi di cui tanto si è parlato e tanto si sono viste anteprime che alcuni potranno pensare che è già stato pubblicato. I giochi della Digital Image Design sono un po' come i tram di Milano: li aspettate per ore alla fermata e poi ne arrivano due insieme. I due anni di sviluppo richiesti da *Epic* si riflettono nel giudizio finale?

A essere onesti, no. Ma è stato un tentativo dannatamente buono. Stringi stringi, *Epic* non è altro che uno sparafrotto spaziale in 3D elevato al cubo,

ma volendo si potrebbe dire che *Super Mario World* non è altro che *Manic Miner* elevato al cubo. Il gioco è diviso in dieci missioni ambientate nello spazio o sulla superficie di un pianeta. Ogni missione per essere completata richiede il completamento di un certo compito o la distruzione di un certo numero di navi o installazioni avversarie. La trama del gioco cambia in risposta a quanto il giocatore sia riuscito nel proprio compito.

*Epic* è un gioco dedicato a quei giocatori che amano più sparare agli alieni che parlarci insieme. Ogni missione è preceduta da una schermata testuale non particolarmente attraente che informa il giocatore sulla natura della missione. Il giocatore può avere un limite di tempo entro il quale raggiungere l'obiettivo, e in questo caso superate tale limite ha spesso conseguenze molto gravi.

Un elemento che accomuna il programma con altri simulatori improntati sull'azione è la gestione da parte del computer delle manovre di decollo e rientro - non c'è traccia qui di quelle complicatissime manovre di sincronizzazione con la rotazione della stazione spaziale tanto care a *Elite*. *Epic* tratta queste sequenze meglio di quanto fanno altri program-





mi, grazie a una serie di animazioni che mostrano il lancio o il rientro di una navicella da un gran numero di punti di vista, passando dall'uno all'altro con una tecnica di montaggio quasi cinematografica. L'atmosfera è ulteriormente arricchita da effetti vocali digitalizzati. Alla lunga le immagini possono venire a noia ma c'è la possibilità di saltarle premendo il tasto ESC.

Terminata la sequenza di lancio, il punto di vista si sposta all'interno della navetta Epic: il rivoluzionario (e segreto) caccia monoposto della flotta. Il controllo si effettua soprattutto via mouse; i due bottoni attivano rispettivamente la velocità turbo e l'arma di bordo attualmente selezionata. La tastiera serve solo per passare da uno dei numerosi sistemi d'arma imbarcati a quello successivo. Il giocatore inizia la partita con una penosa gamma di armi tra le quali scegliere, e tutte non hanno effetto maggiore di quello di uno sparapiselli contro le unità avversarie più grandi. Durante il corso del gioco gli scienziati a bordo della nave madre sviluppano armamenti sempre più sofisticati. Nella decima e ultima missione a disposizione del giocatore ci sono quattordici armamenti tra laser e missili.

Mentre il sistema di controllo non ha l'eleganza di quello di *Thunderhawk* (interamente via mouse), è comunque funzionale. Oltre ai controlli di bordo ci sono tasti che permettono di passare in ordine attraverso le diverse viste, sia dalla cabina di pilotaggio

che dall'esterno della navetta. Tali viste sono complete di opzione di zoom in avanti e all'indietro. Chi odia il mouse può scegliere un'opzione di controllo tramite joystick e tastiera o solo tastiera.

I combattimenti possono avvenire nello spazio o sulla superficie di un pianeta. Dal momento che la navetta Epic è equipaggiata con i propulsori antigravità, la sua manovrabilità non varia tra i due ambienti. Se mentre si sorvola un pianeta si lascia andare il mouse, la navetta non precipita ma si limita a fluttuare tranquillamente a mezz'aria. Non molto realistico, ma in questo modo il giocatore può mettere da parte le leggi dell'aerodinamica e concentrarsi sulle frenetiche azioni a base di colpi d'arma da fuoco che costituiscono il cuore del gioco. L'idea molto azzeccata, soprattutto in un programma che vuole avere tra i suoi pregi l'immediatezza.

Occorre dire che gli scontri nello spazio sono qualcosa di veramente particolare. Ricordate quella scena de *Il Ritorno dello Jedi* in cui il *Millenium Falcon* schizza in mezzo a uno sciame di agguerritissimi caccia imperiali?

Anche gli scontri in vicinanza di astronavi molto grosse sono notevoli, ma dato il basso livello di dettaglio con cui queste navi vengono rappresentate (scelta necessaria se si desidera mantenere un'alta velocità di rotazione dei poligoni), spesso è fa- ▶ 60



**Epic è sotto molti aspetti una versione semplificata di Wing Commander, e condivide molti degli aspetti positivi e negativi del suo fratello maggiore. Il tentativo di Epic di proporsi come film interattivo fallisce fin dal principio. La trama è troppo lineare con scarse possibilità di influenzarla in modo determinante. Wing Commander sotto questo aspetto riesce meglio, grazie alla sua più ampia possibilità di varianti, e la presentazione delle parti narrative nel titolo della Origin è superba.**

In assenza *Epic*, come *Wing Commander*, non è altro che una serie di sequenze sparattutto in 3D ben presentate. Dove *Epic* si lascia il concorrente alle spalle è nel settore velocità. Gira in modo incredibilmente fluido su normali ST e Amiga (altro che la necessità di avere PC da quaranta milioni). Urrà, potere anche ai derelitti!

*Epic* è inoltre grandioso in termini di scala. Durante le battaglie più grandi ricorda incredibilmente certi film di fantascienza che tutti abbiamo nel cuore. Gigantesche astronavi, stormi di caccia, scontri serrati, esplosioni vicine e lontane... tutto contribuisce a creare un'incredibile sensazione di euforia e realismo.

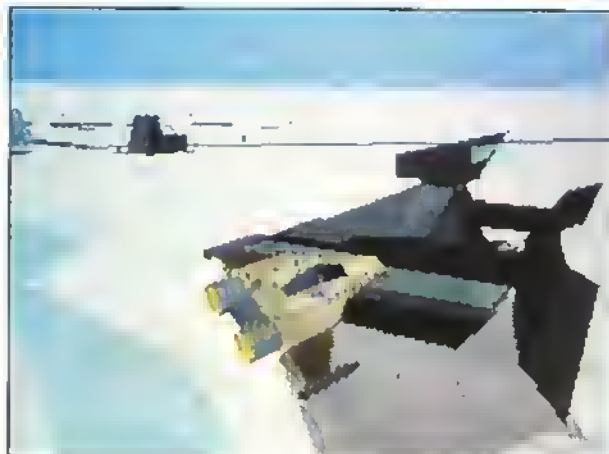


# EPIC

cile fare errori di scala. I grossi incrociatori sono simili ai piccoli caccia e solo il comportamento sullo schermo rivela le loro reali dimensioni. Basta avvicinarsi però, per notare le non piccole differenze. Una pennellata di classe è la possibilità per il giocatore di saettare tra le torri e le infrastrutture che si innalzano dalle navi più grosse.

Considerato il grande numero di navi presenti contemporaneamente in ogni battaglia, la situazione può farsi rapidamente molto caotica e, soprattutto le prime volte, veramente confusa. Fortunatamente i programmatori si sono accorti di questo problema, e lo hanno affrontato in numerosi modi. Tanto per iniziare, le battaglie si svolgono soprattutto su un piano orizzontale, con rare variazioni nell'asse verticale. In questo modo il giocatore può rendersi conto in pochi secondi dove la maggior parte dell'azione avrà luogo. Inoltre se il giocatore si allontana troppo dal campo di battaglia un segnale sonoro lo avviserà di questo fatto, insieme a un messaggio lampeggiante sul display a testa alta. Premendo il tasto HELP si fa apparire sul display la rotta migliore per rientrare nella battaglia.

Per impedire che i giocatori facciano a pezzi i propri amici, una grande croce appare sullo schermo



(sopra e a destra) Sono due esempi dei nemici che popolano la superficie del pianeta. Il Destroyer è l'unità più grande in Italia (2000 A.D. Destroyer); il cannone a impulsi (a sinistra) si incarica circa a due terzi della battaglia, inquadra l'immagine della forza avversaria una circolare regione di spazio e naturalmente deve essere distrutto (indovinate da chi...).

ogni volta che si tenta di agganciare con le armi un vascello del proprio schieramento. Si tratta comunque solo di un avviso, e se vi sentite particolarmente cattivi quel giorno potete fare liberamente esplodere le navi alleate (l'unica penalità è una leggera riduzione del punteggio finale).

Le semplici dimensioni della battaglia sono allo stesso tempo un punto forte e un punto debole del gioco. Alcune delle missioni più avanzate richiedono la distruzione di un grande numero di navi nemiche e mentre non c'è il rischio che la cosa diventi noiosa (i nemici sono agguerriti e danno sempre filo da torcere), potrebbe diventare ripetitiva.

Parlando di navi alleate, è un peccato che durante la battaglia non si possano scambiare messaggi con i compagni di squadriglia. La battaglia assomiglia troppo a "uno contro centomila" e alcuni occasionali messaggi che si congratulano per un buon colpo messo a segno non alleviano questa sensazione.

Le battaglie sui pianeti sono più interessanti degli scontri stellari, soprattutto perché spesso viene richiesto al giocatore di compiere una particolare missione e non solo di distrugge-

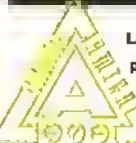
**E**pic non è altro che uno sparatutto spaziale in 3D elevato al cubo, ma volendo si potrebbe dire che Super Mario World non è altro che Manic Miner elevato al cubo.

## Versione ST



**Veloce non è la parola giusta per questa grafica poligonale. Sembra quasi che il fido ST abbia in dotazione un co-processore extra! La velocità di aggiornamento è stupefacente e se non vi baste avete tre livelli di battaglia tra i quali scegliere. Il sonoro (mucosa esclusa) è mediamente buono, nonostante il rumore del motore della navicella lasci un po' a desiderare. Molto avanti nel gioco il programma richiede di inserire e togliere dischi con una frequenza un po' irritante.**

## Versione Amiga

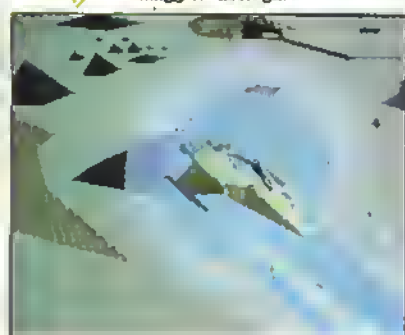


**Lasciate amici e nemici affibbiati dalla velocità delle grafica poligonale! Come al solito, è un po' più lenta rispetto alla versione ST, ma le cose si compensano con un sonoro migliore. Il gioco è altrimenti identico, se non migliore, ed è altamente raccomandato.**

## Versione PC



**Spiacenti, non è ancora pronta. La vedremo nei primi mesi dell'anno prossimo. Vantarà astronavi completamente ridisegnate, superdettagliate e ancora più numerose su modelli di PC più veloci. Non mancherà di curiosità su K per maggiori dettagli.**



(sinistra) L'arma letale in azione. Questa arma rappresenta il massimo successo degli scienziati della flotta - trasmettendo spari solo a raggi coesistenti, lancia il metallo di qualunque cosa colpisca. Pochi colpi sono sufficienti per distruggere qualunque bersaglio. Notate la sfera blu che circonda le navicelle: la sua trasparenza indica la forza degli aiuti imbarcati.

(destra) Una qualunque di tre caccia Predator passa proprio davanti al laser della nostra nave. La lesione è apparente in i oggetti poligonali tipo sfera in 2D) è veramente spaventosa.





## MA NON CI SIAMO GIÀ VISTI?

Sensazioni di *deja vu* sono comuni mentre si gioca a *Epic*. Ecco una miniguida al film che più polesemanita hanno... eh... Ispirato i progettisti:

### GALACTICA

Le avventure di "Starbuck" e amici si fecero una fama a loro tempo (verso la fine degli anni '70) per essersi lo show che meglio riusciva a sprecare un milione di dollari a episodio. Per essere onesti, era difficile capire dove andassero a finire tutti quei soldi - set di cartapesta, alieni di gomma e sequenze di effetti speciali ripetute all'infinito fecero di questa serie la sorellina povera (alla partenza come all'arrivo) di *Guerre Stellari*.

Nessun premio a chi indovina che la trama è ispirata a *Galactica*: la ricerca di un nuovo pianeta abitabile attraverso un'intera galassia da parte di una flotta di umani inseguita da alieni robotici. *Epic* sfrutta all'ingrosso gli elementi del telefilm. Le portacaccia umane sono chiaramente tratte dalla serie mentre i caccia Rexxon ricalcano le unità Viper pilotate dai protagonisti.

### GUERRE STELLARI

Ricordate il canale di *Guerre Stellari*? E il cannone a ioni de *L'impero Colpisce Ancora*? E il generatore di acido de *Il Ritorno dello Jedi*? I progettisti di *Epic* indubbiamente sì. La stessa navicella protagonista ricorda da vicino il caccia ribelle "Aja ad A", poco noto ma presente nella grande battaglia de *Il Ritorno dello Jedi*.

### STAR TREK

Spion... spion... spion... spion... Popopo... popopopopo... PO POI (Vosssshh) Ah, un autentico classico. Non perdetevi gli "Uccelli da Preda" klingoniani. Come direbbe Spock: "Affascinante..."

re un certo numero di astronavi nemiche come avviene nello spazio. Inoltre, la grafica con cui vengono rappresentati i pianeti è ancora più degna di nota di quella vista in precedenza. Molti sono i tocchi di classe, come i giganteschi incrociatori che decollano dalle piattaforme di lancio, i massicci bulldozer minerari (e massiccio significa più grande di una montagna) che si muovono per pianure desertiche, installazioni antiaeree, monitorate e innumerevoli altri oggetti.

Come in *Wing Commander*, *Epic* alterna gli scontri veri e propri a intermezzi grafico-lettuali nei quali vengono comunicati al giocatore gli sviluppi della trama. La trama varia secondo i successi e gli insuccessi ottenuti dal giocatore nelle varie missioni. E come in *Wing Commander*, è proprio questo elemento di "film interattivo" la parte del programma meno riuscita. Le varianti della trama sono limitate, e hanno tutte la tendenza o a farla continuare lungo la strada "vincente" o a farla terminare improvvisamente (una critica identica è stata mossa a *Robocop 3*). Per esempio, ottenere scarsi risultati in una battaglia è sufficiente per tornare alla flotta e trovarla decimata. Risultato: Fine del gioco. Le penalità per fallire in una missione possono essere severe, ma questa è ridicolo.

Un altro punto debole è la presentazione di queste sequenze. Troppo spesso consistono in una pagina di testo proiettata su un background di stelle in movimento. La cosa non presenterebbe problemi se si trattasse di eventi di secondaria importanza, ma è piuttosto deludente quando viene annunciata una vostra promozione o si scopre che la flotta in vostra assenza è stata decimata. In questi casi sarebbe stato più gratificante vedere qualche sequenza animata.

Le animazioni spaziali sono la parte migliore del programma, soprattutto quando al giocatore vengono mostrati eventi come la flotta che apre la formazione in seguito a un attacco. La coreografia di queste sequenze è meravigliosa: incrociatori, navi agricole e relitti si muovono goffamente per lo schermo mentre sfegate e nititi più leggere sfettano da un punto all'altro - sembrano scene create dalla Industrial Light & Magic per un film della serie *Guerre Stellari*.

L'unica nota sionata è (guarda caso) l'accompagnamento musicale. Sorpresa sorpresa, è l'insopportabile *Marte* tratto dall'insopportabile *Planet Suite* di Holst. Certo, la musica è famosa ma è fin troppo familiare. E dopo la decima volta che la si ascolta si arriva a provare una sensazione di dolore fisico. Grazie al cielo ci viene data l'opportunità di eliminarla.

Occasionalmente c'è uno slacco che mostra una delle navi base Rexxon, insieme a un paio di capitani alieni che si scambiano portentosi esempi di dialogo - ma questi momenti sono rari e, per essere onesti, non molto efficaci.

In ogni caso, queste animazioni non intaccano la struttura del gioco, e le critiche che rivolgiamo loro sono puramente formali. Come soprattutto immediato e dalle grandi scenografie, *Epic* è un prodotto eccellente. Mentre siete impegnati in combattimento intorno a una portacaccia Rexxon con sciami di avversari decisi a farvi la pelle considerazioni di questo tipo diventano secondarie!



K VOTO



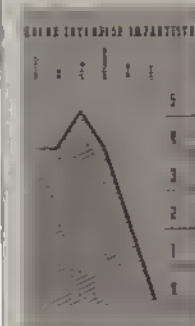
La grafica 3D in credibilemente veloce. Autore frenetico ed emozionante. Buone sequenze animate.

Alcune battaglie sono ingiuste. Giocabilità del giocatore viene. La musica da presto suona.

839			
C	ID	A	PF
10	4	5	8

839			
C	ID	A	PF
10	4	6	8

Assaggi! Che diavolo succede? Dov'è la battaglia? Dov'è la flotta? Dov'è la mia mamma! *Epic* può suscitare molta confusione all'inizio, e causa della immensa dimenticanza del campo di battaglia. In ogni caso, ad andare per il corso giusto molto in fretta, però le prime missioni sono molto brutte, date le premesse, possono dare luogo a un senso di delusione. Non importa, com'è ben più goffo (e più gigantesco) vi attendono. L'alternativa di scontri planetari e spaziali è un elemento di varietà nell'interno dell'avventura, ma dato lo scarso spessore complessivo del programma è facile che una sensazione di noia subentrino dopo non molte partite.





PROVE SU SCHERMO

Genere Sparatutto a piattaforme

Casa Core Design

Sviluppatore in casa

Prezzo L49000

# WOLFCHILD

**C** era un uomo, e quest'uomo aveva un figlio. L'uomo, Kal Morrow, divenne uno dei più brillanti scienziati genetici al mondo, mentre suo figlio, Saul, divenne un atleta di fama internazionale. Ma le ricerche di Morrow, dirette ad incrociare i geni umani con quelli animali, erano destinate ad a-

vere conseguenze terribili. Uomini appartenenti a una losca organizzazione di nome Chimera, anch'essa impegnata in ricerche scientifiche per scopi militari, vennero a conoscenza dei progressi di Morrow, e lo rapirono dal suo laboratorio costruito su una montagna isolata e inaccessibile. Oggi Morrow, tenuto prigioniero e strettamente sorvegliato da Chimera, sta creando per loro il guerriero definitivo, metà uomo-metà animale, combinando l'intelligenza della mente umana con l'istinto assassino della bestia. Sgominzagliati nel pianeta, questi mutanti permetteranno a Chimera di conquistare il mondo.

A meno che...

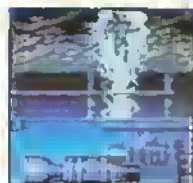
Saul, inferocito dal rapimento del padre e deciso a vendicarsi, siede alla console del genitore nel laboratorio abbandonato; ad un tratto il suo sguardo si posa sulla macchina prototipo costruita da Kal prima del suo rapimento. La macchina - teoricamente - è in grado di trasformare un normale essere umano in una creatura mostruosa con la forza, il coraggio e l'agilità necessari per penetrare nelle difese di Chimera e liberare il prigioniero. Senza esitazioni Saul entra nel dispositivo, gira un interruttore, un fascio di luce lo avvolge e... ecco a voi WOLFCHILD!

È con questo elaborato scenario, accompagnato da una grande sequenza di apertura, che inizia l'ultimo platform di Simon Phipps, il creatore di *Rick Dangerous*. Strutturato su cinque livelli per un totale

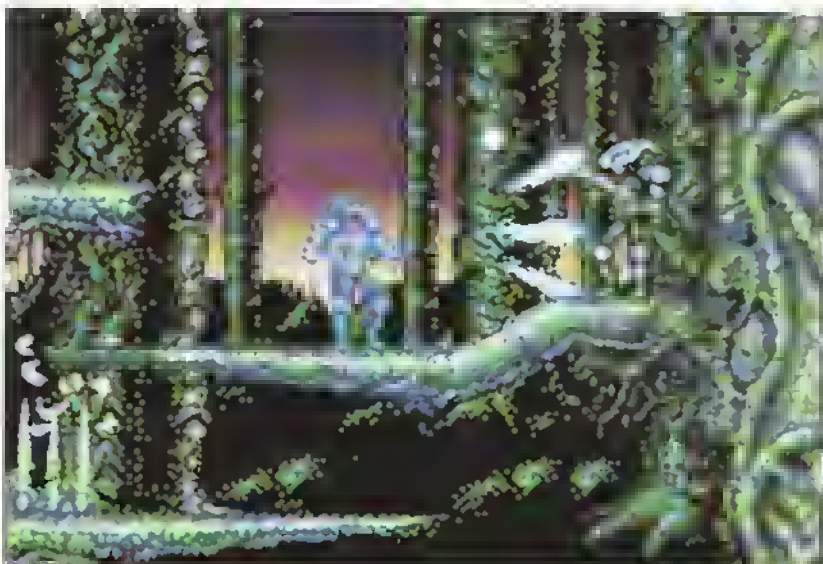
di oltre 400 schermi, *Wolfchild* è un velocissimo gioco d'azione che unisce la destrezza di un platform gioco d'azione che unisce la destrezza di un platform preciso al pixel con scene d'azione tipiche di sparatutto come *Strider*, il classico coin-op della CapComus. Per la verità, *Wolfchild* non offre nulla di



(Sopra) Quando viene in possesso del Colpo Tri-Dimensional, le possibilità di Wolfchild aumentano considerevolmente, in quanto riesce ad attaccare i nemici sopra, sotto e di fronte a lui.



(Sintetico) Un'eccellente ostensione di energia elettrica, sintonia e quella che accompagna la trasformazione da uomo a lupo, trasporta Saul all'inizio di ogni nuovo livello.



particolarmente straordinario o innovativo per quanto riguarda il design: a parte l'idea della trasmutazione, ma questo è un aspetto che diventa presto insignificante appena la giocabilità semplice e senza fronzoli si impadronisce del giocatore. Si tratta allo stesso tempo di un'efficace revisione della storia dell'uomo-lupo e di un divertente platform, con il vantaggio di un'estrema giocabilità, di un design impeccabile e di una intensità di azione che spazza letteralmente via produzioni del genere di Switchblade...

Il compito del giocatore in ognuno dei cinque livelli è semplice: dal punto di entrata all'angolo estremo della mappa, lottare ed aggirarsi all'interno di un tortuoso labirinto, fino al punto in cui appare il guardiano di fine livello per la battaglia che determinerà la fine della partita o l'accesso allo stage successivo. È la presenza di una vera e propria legione di nemici, ben determinati a vanificare i progressi del giocatore, che aggiunge un ulteriore tocco di interesse alla faccenda, e che dà al gioco i suoi elementi frenetici e tipicamente arcade.

La "fanteria" insegue il giocatore per tutte le piattaforme con un notevole volume di fuoco, mentre altri si occupano dei cannoni rotanti di dimensioni giganti, conducono un mitragliamento sistematico da veloci alianti o sbucano fuori all'improvviso da locazioni inattese. La natura specifica della minaccia differisce da livello a livello, seguendo un tema che si adatta perfettamente alla trama del gioco.

I nemici che il giocatore affronta sono il risultato degli esperimenti genetici di Chimera, e ogni livello è protetto da una razza specifica; nel primo livello si combatte contro uomini-uccello, mentre nel secondo ci si trova di fronte a diverse varietà di pseudo-rettili; i guardiani del terzo sono dei guerrieri-insetto e così

via, finché il giocatore non raggiunge i laboratori veri e propri di Chimera, dove deve affrontare una bizzarra specie di mutanti non ancora terminati ed esperimenti falliti che emergono dalle incubatrici. Decisamente non è un bello spettacolo.

È il concetto dell'"uomo lupo" che conferisce al gioco i suoi caratteri più interessanti. Il giocatore controlla all'inizio un personaggio umano, il già citato Saul, che, per l'appunto, ha caratteristiche tipicamente umane: correre, saltare, tirare pugni... tali caratteristiche già di per sé sono sufficienti per abbattere in un buon numero di avversari all'interno del raggio d'azione. A causa di scherzi dell'ingegneria genetica, il lupo dentro Saul può essere scatenato soltanto quando l'energia raggiunge un certo livello, ovvero quando si colleziona un numero sufficiente di pod energetici. A quel punto una colonna di elettricità scende dal cielo e trasforma Saul in Wolfchild, un ibrido uomo-animale che ha le stesse capacità

di movimento dell'uomo ma diversi attributi extra. Il più evidente, ed utile, miglioramento genetico, è la possibilità di creare lampi di energia elettrica e scagliarli contro il nemico. Il pugno puro e semplice viene abbandonato per fare posto a questa tecnica decisamente più mortale, che permette a Wolfchild di eliminare nemici anche a lunga distanza e, una volta collezionati i power-up giusti, di attaccare in una larga varietà di modi interessanti e letali.

Oltre a questa abilità elettrica, la nuova incarnazione di Saul gli permette di spiccare salti notevolmente più lunghi (il che torna particolarmente utile in situazioni dove altrimenti sarebbe necessario un grado di precisione notevole), e, nei quadri successivi, di infrangere senza problemi blocchi e barriere che conducono a nuove parti del livello. Nelle vesti di Wolfchild, Saul è un personaggio decisamente più potente, principalmente perché in possesso di armi più efficaci, ma in ogni caso, pur con questi accorgimenti, il suo compito non comunque dei più semplici. I colpi degli avversari producono comunque effetti devastanti, e se i continui attacchi a cui viene sottoposto riportano la sua energia sotto il livello di trasmutazione, l'aspetto di uomo-lupo non può essere mantenuto, e Saul torna di nuovo ad assumere la più debole forma umana.

Il modo in cui i power-up sono distribuiti lungo il percorso, combinato con il costante fuoco di sbarramento effettuato dai nemici significa che, secondo la sua abilità, il giocatore si troverà a passare regolarmente fra i due tipi di personaggi. Questo è un ulteriore tocco di difficoltà, in quanto si è costretti ad alterare il proprio stile di gioco per riuscire a trarre il meglio dalle caratteristiche dei due protagonisti. Siccome Saul può attaccare soltanto con i suoi pugni a breve distanza, un diverso set di tattiche si rende necessario per lui rispetto a Wolfchild, che riesce ad attaccare bersagli da un lato all'altro dello schermo con i suoi raggi energetici. Una tattica di gioco accorta e misurata è importante per Saul, non soltanto a

## il designer Simon

**Phipps ha lottato a lungo**

**per produrre autentici**

**giochi per computer in**

**stile console, e Wolfchild**

**rappresenta il suo**

**risultato migliore. Anzi, il**

**risultato migliore in**

**assoluto per questo**

**genere...**



**Ironia della sorte, andiamo a finire con il comparare Wolfchild al seguito di uno dei precedenti giochi di piattaforme di Simon Phipps. Switchblade II, che era**

**basilamente una versione estesa dell'ottimo originale, simile a Wolfchild per molti aspetti: la combinazione di piattaforme e duro combattimento, il veloce scrolling in otto direzioni, le piattaforme fasulle, le trappole e i trucchetti. Ma mentre Switchblade II è indubbiamente uno dei membri più onorevoli di questo genere, Wolfchild lo batte sul terreno della classe pura e semplice. Tanto per cominciare è più veloce, ed il suo aspetto combattivo incrementa l'azione. Invece di inibirlo: in Switchblade II, combattere le guardie sembrava essere un ostacolo ai progressi del giocatore, e alla fine era anche noioso. Inoltre Wolfchild emerge vincitore anche sotto il profilo della scelta delle armi, presentando più varietà (otto, contro le sei di Switchblade), con conseguente miglior impatto visivo. Switchblade II e Wolfchild non sono molto differenti concettualmente, solo che Wolfchild è realizzato molto meglio, e per questo si guadagna l'oro senza esitazioni.**



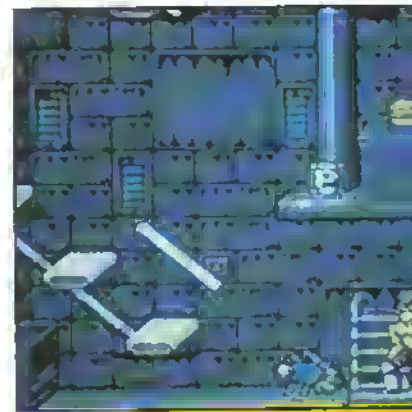
*Discesa di caricamento, il giocatore assiste ad una sequenza d'apertura in stile cinematografico che racconta brevemente la storia. Il figlio Wolfchild appare sullo schermo, o in "macchina da presa" scende da un cielo stellato...*



*...il laboratorio genetico di Kai Morrow, situato in cima ad una montagna ricoperta di neve.*



*All'ascende Saul, il figlio di Kai, si dirige al deposito di lavoro del padre, mentre una grande quantità di mostri natamergo dietro di lui. Ad un tratto il suo sguardo cade sul glaucobito di trasmutazione, il nota il viale*





# WOLFCHILD

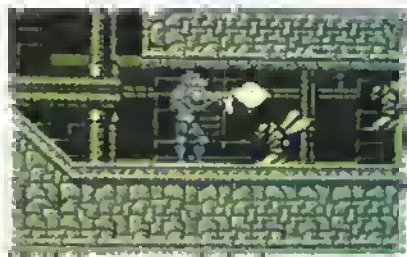
causa della sua minore forza d'attacco, ma perché nella condizione umana il giocatore ha il 50% di energia in meno, ed quindi più vicino alla morte. Quando ci si trova nella condizione umana, trovare gli energy pod che permettono la trasformazione in lupo deve essere l'obiettivo principale, soprattutto verso la fine del livello, dove i raggi energetici sono indispensabili per combattere ad armi pari con i guardiani.

Ogni livello - a parte il primo, che risulta notevolmente più facile per permettere al giocatore di prendere confidenza con le regole di gioco e prepararlo a compiti più duri - è una specie di labirinto che consiste di circa 80 schermi (10 x 8). Sebbene nessuno dei livelli sia effettivamente "labirintico", lo schema di ognuno di essi, e la disposizione dei guardiani rendono il passare da uno all'altro in breve tempo molto più difficile di quanto potrebbe sembrare ad una prima occhiata. Il modo in cui essi sono stati progettati permette a Saul di esplorare liberamente, cercare oggetti utili, bonus, scorciatoie o stanze segrete, che sono appena accennate sullo schermo e che aspettano di essere scoperte dai giocatori più attenti.

Come la precedente opera di Simon Phipps, *Rick Dangerous*, anche in *Wolfchild* un elemento importantissimo del gioco è la struttura dei vari livelli. Le piattaforme sono disposte in modo che i salti debbano essere considerati ed eseguiti con la massima precisione, senza menzionate trucchetti vari: piattaforme difettose che si schiantano al suolo, pavimenti con botole annesse, ed una vasta scelta di trappole e piante carnivore sono soltanto una parte dei pericoli presentati dallo scenario.

Intraprendere a riconoscerli ed affrontarli è più una questione di buon senso e di prove ripetute che altro, come riuscire a trovare il punto giusto per lanciarsi da una piattaforma in movimento, ad esempio. Spesso quelli che sembrano appigli sicuri fanno precipitare il giocatore in una trappola, o in qualche altro dispositivo fatale. Con il progredire del gioco

si impara a ricordare le locazioni di queste piattaforme ingannevoli, e si può, come in *Rick Dangerous*, cambiare la direzione del salto mentre si è in aria per evitarle. Il risultato sullo schermo, quando in azione c'è un giocatore esperto, è soddisfacente, con Saul che svicola e salta intorno ad un terreno di gioco irto di pericoli. *Wolfchild* punisce molto duramente il giocatore che commette un errore, e ancora una volta questo dovuto alla costruzione fisica dei livelli. Se un salto viene eseguito male, o la piattaforma di atterraggio viene mancata, il giocatore può ritrovarsi molto indietro rispetto al punto in cui si trovava, ed trovarsi ad affrontare di nuovo diverse sezioni per ritornare al punto di partenza e tentare il salto. Per quanto molti potrebbero trovare tutto questo troppo difficile e penalizzante, in pratica lo scopo ultimo è "disciplinare" il giocatore, e potete essere sicuri che sarete molto più attenti la volta seguente, dopo aver sperimentato una cosa del genere. Dal momento che situazioni di questo tipo non accadono troppo spesso, il tutto non risulta frustrante e l'effetto finale è positivo. Quando *Wolfchild* non sta eseguendo un salto azzardato per superare un dirupo, o prendendo a calci qualche mostroide genetico, può dedicarsi alla ricerca dei power-up o dei bonus, che in questo gioco abbondano. Parecchi si trovano disseminati lungo il percorso, mentre altri sono nascosti in casse che devono essere rotte per rivelarne il contenuto. Gli energy pod sono senz'altro i più importanti da collezionare, per riuscire a trasformare Saul: inoltre ci sono altri utili oggetti, come una barra di estensione d'energia che raddoppia l'energia di Saul.



L'atmosfera si riscalda al terzo livello, quando Wolfchild viene attaccata da uno sciame di insetti dai pungiglioni letali. Può scappare verso sinistra, ma questo non migliora la sua situazione, per la presenza di una locusta gigante... Meglio attendere o combattere, specialmente con l'utilizzo boomrang.

## Versione Amiga

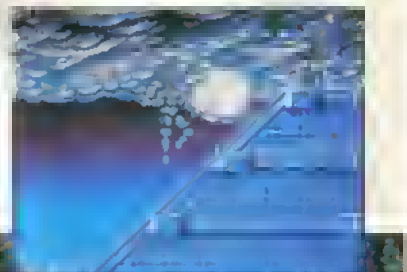


Musica ed effetti sonori sono ben usati, l'azione è circondata da una splendida atmosfera. La colonna sonora che accompagna le sequenze animate introduttive sfrutta al massimo le potenzialità dell'Amiga ed è completata da un vibrante battito in stile Terminator. Tutto questo è racchiuso in due dischi (anche se è richiesto il minimo di cambio del disco) e si dimostra di essere di ottima qualità e richiede solo mezzo mega. Molto Carino ;



## Versione ST

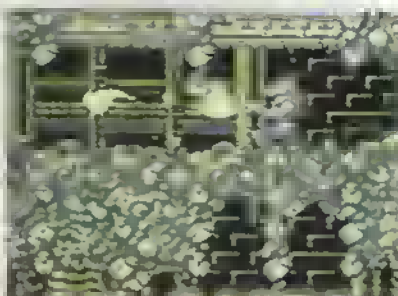
Sfortunatamente i possessori dell'ST non godranno dei benefici dello scorrimento parallattico dell'Amiga e naturalmente il sonoro non è così bello. A parte questi particolari il resto è uguale.



Quando Wolfchild ha sconfitto il grande uccello guardiano alla fine del primo livello, il paio su cui affuata atterra, precipita...



...nella densa vegetazione della foresta sotterranea, dove inizia il livello seguente.



(Sintesi) Una volta dentro, fra gli alberi ed i rami, le cose si fanno molto più difficili. Attenzione alle piante carnivore, alle trappole e ai pezzi d'armata, tutti di spaventosi mortali.



permettendogli di sopportare più colpi e di conseguenza di passare più tempo nella versione lupo.

Ancora, il giocatore può avere altri vantaggi collezionando tutte le lettere delle parole BONUS o EXTRA, disposte a casaccio per il livello come i power pod. La prima parola, quando completata, incrementa il punteggio di 20.000 punti, mentre la seconda fornisce a Saul una vita extra. Infine, come ulteriore complemento al gioco, esiste tutta una serie di bonus alla Mario Bros che aspettano solo di essere trovati. Molti sono completamente invisibili, e si possono trovare soltanto per caso, mentre altri sono nascosti in anticamera con entrata segreta. Soltanto i giocatori più assidui riusciranno a trovarli.

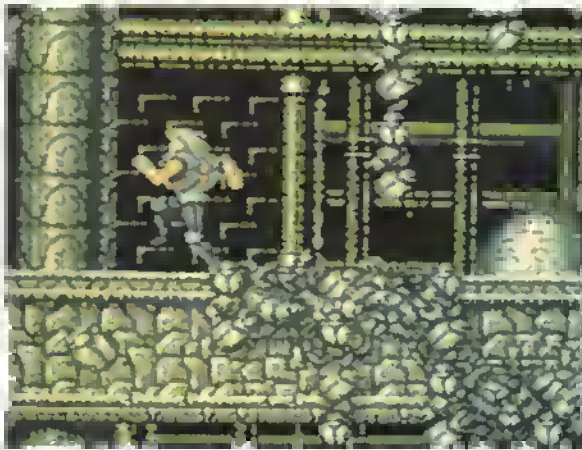
Particolarmente interessante è il modo in cui il programma altera la distribuzione di oggetti a seconda dello stato del giocatore. Siccome i power-up del lupo non servono a nulla a Saul, questi appaiono soltanto quando è attivo il lupo. Se una cassa che contiene un Pugno Tridirezionale viene aperta dal Saul umano, in essa saranno contenuti solo bonus di punti o di energia. È solo una piccola finezza, e non esattamente un elemento fondamentale, ma è un gradevole extra che sottolinea la cura impiegata nella realizzazione di questo programma in ogni aspetto della sua giocabilità.

Qualcuno potrà lamentarsi per la mancanza di innovazioni spettacolari, ma almeno per me e per il mio denaro, è proprio questa mancanza di elementi, diciamo, di distrazione che permette al giocatore di arrivare subito al nocciolo dell'azione, ed è questo che rende il gioco estremamente divertente da giocare. È un gioco molto più scorrevole della maggior parte di quelli che si trovano attualmente nelle sale giochi, ed è presentato in una maniera eccellente, con una facilità di controllo eccezionale. Insomma un ottimo gioco, semplice, istintivo e estremamente coinvolgente.

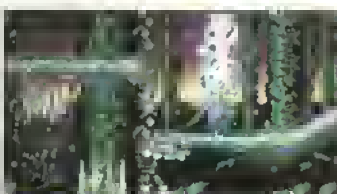
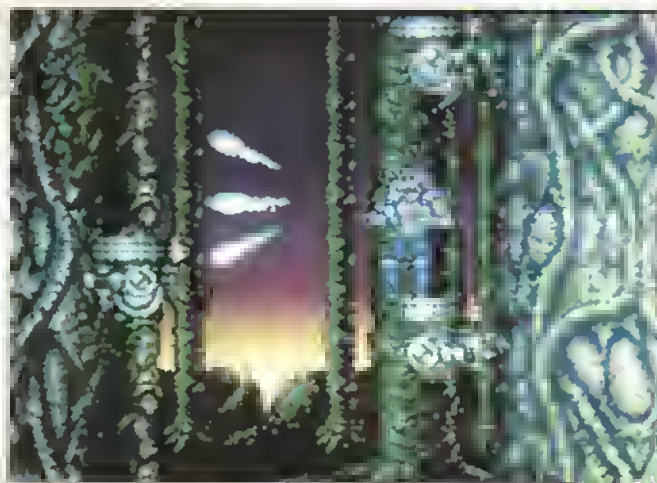
Se c'è una cosa che deve essere sottolineata in modo particolare, e che rende *Wolfchild* grande, è l'estrema velocità con cui le cose accadono in questo gioco: l'assalto costante dei nemici costringe il giocatore a muoversi incessantemente, e la combinazione delle corse e dei salti funziona ancora meglio che nei giochi della serie *Switchblade*. Nei rari casi in cui l'azione ha un attimo di tregua, le magnifiche animazioni, particolarmente per quanto riguarda armi ed effetti pirotecnici associati, provvedono una meravigliosa festa per gli occhi. Una critica: si sarebbe potuto lavorare di più sulla figura del personaggio centrale. Per un gioco così palesemente ispirato, almeno in parte, a *Strider*, non sono presenti molte acrobazie. Ulteriori contorsioni e capriole avrebbero elevato questo gioco a livelli spettacolari. Queste omissioni minori comunque non devono allontanare nessuno da questo eccellente gioco d'azione.

È davvero qualcosa di troppo bello per lasciarselo sfuggire, quindi non fatelo...

Il livello 3 è qualcosa di terribile lungo la schiena. Sarete nel regno degli insetti, costate di ogni tipo di bozzoli e nidi vari, animati in modo iperbo per dare al tutto una sensazione di "larvosa". Uscirete per raggiungere un sacco di clamore. La struttura del livello, lungo come gli altri, è molto più di avventura, con vari ostacoli e punti di cui il panorama sembra chiudersi attorno al giocatore. Gli insetti sono ovviamente inastuosi, con enormi lesioni, muschi, vene ed altre attività macabre e niente grappolo l'impetito.



**Una cosa che va citata sopra tutte le altre, e che rende *Wolfchild* grande, l'estrema velocità con cui le cose accadono in questo gioco: nei rari casi in cui l'azione ha un attimo di tregua, le magnifiche animazioni, particolarmente per quanto riguarda armi ed effetti pirotecnici associati, provvedono una meravigliosa festa per gli occhi.**



*(Sembra l'unico modo in cui Saul può sopravvivere nel livello 2 è usando gli effetti pirotecnici sulle piattaforme. Occhio a dove si muovono i piani, comunque, perché alcuni non sono più deboli degli altri, e cadono quando vi si cammina sopra. Spesso l'unico via d'uscita è utilizzare gli alberi, saltando dall'uno all'altro fino alla fine del livello.*

*(Sembra il modo in cui Saul può sopravvivere nel livello 2 è usando gli effetti pirotecnici sulle piattaforme. Occhio a dove si muovono i piani, comunque, perché alcuni non sono più deboli degli altri, e cadono quando vi si cammina sopra. Spesso l'unico via d'uscita è utilizzare gli alberi, saltando dall'uno all'altro fino alla fine del livello.*



K VOTO



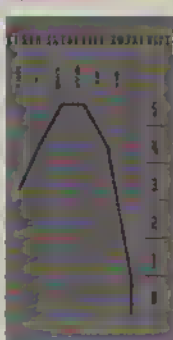
Fastidio e velocità  
Superba Ottima  
animazione  
Parecchi  
(combattimenti)

Conferme  
sono  
abbastanza?

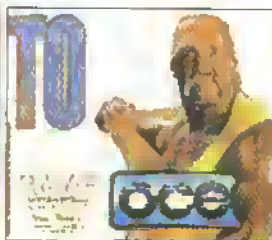
905

6 8 4 7 9

La curva di difficoltà di *Wolfchild* è ben strutturata, con un focus particolarmente gradevole all'inizio del gioco. Il primo livello, se si sente spaziale, è soltanto un'attesa della misura del livello successivo. Ed è studiato specificatamente per far partire il giocatore con il piede giusto. Il fatto che il divertimento facile da compilare, significa che il giocatore si sente gratificato molto presto, il che accresce l'entusiasmo per le missioni da affrontare in seguito. Troppi giochi allungano le stigmate dei giocatori fin dall'inizio, diventando troppo difficili troppo presto. *Wolfchild* supera questo ostacolo con il livello quarto livello è due volte più grande del normale, presentando ben 160 schermi, e rappresenta un lavoro piuttosto impegnativo per chiunque. Cominciando soltanto da cinque livelli però, ha dei dubbi sull'effettivo impegno che questo gioco rappresenta per gli appassionati di giochi e piattaforme più esperti. I molti elementi extra che appaiono durante il progresso del gioco sicuramente aggiungono longevità a *Wolfchild*, ma dubito che, una volta completato, il possa essere spinto a giocare di nuovo. Non che il suo gioco sia crimine e quanti giochi che aveva completato, lo giocata ancora?



# AMIGA NEWS



WWF	L. 29.900
Pit Fighter	L. 29.900
Turtles II Coin-up	L. 49.900
The Simpson	L. 29.900
G-Loc	L. 29.900
Lotus II	L. 49.900

500 cc Motoma.....59000	Kick Off 2.....29900
688 Subattack.....49900	Last Battle.....49900
A-10 Tank Killer.....79900	Last Ninja 3.....49900
A.D.S.....29900	Lemmings.....49900
Armour Gaddon.....49900	Life & Death.....49900
Atommo.....49900	Lotus Turbo.....49900
Back to Future 3.....29900	Lupo Alberto.....29900
B.A.T.....59900	Manchestre Unit.....49900
Battlechess.....59900	Metal Master.....59900
Ceulution.....59000	Merchants Colony.....49900
Champion Driver.....49900	Mercs.....29900
Chuck Yeager's.....59900	Mig 29 Superluc.....69900
Cohort.....49900	Monkey Island.....69900
Damocless.....49900	Murder In Space.....59000
Damocless Miss.....24000	NAM 1975.....49900
Darckman.....29900	Navy Seals.....29900
Double Bill.....59900	Out Run Europe.....29900
Dragon Fighter.....49900	Panza Kick Box.....29900
Dragon's Lair 2.....99900	PGA Tour Golf.....59900
Duck Tales.....49900	Player Manager.....49900
Dungeon Master.....49900	Power Monger.....59900
Eye of beolder.....69900	Power Up.....49900
F1 Gp Circuit.....29900	Predator.....29900
F15 Strike E. II.....79900	Prehistorik.....29900
F19 Stealth F.....69900	Premier Collect.....49900
F29 Retaliator.....49900	Pro Tennis T. 2.....49900
Final Fight.....29900	Railroad Tycoon.....79900
Fight of Intruder.....49900	RBI Baseball 2.....49900
Formula 1 3D.....49900	Return to Europe.....19900
Full Metal Planet.....49900	R-Type 2.....49900
Geisha.....59900	Rise of Dragon.....69000
Gengis Khan.....59900	Robin Hood.....49900
Gods.....49900	Sega Mastermix.....49900
Golden AXE.....49900	Shadow Dancer.....29900
GP Tennis M.....49900	Silent Service 2.....79900
Harpoon.....59000	SKI or Die.....49900
Heroes Quest.....89900	Super Monaco gp.....29900
Hunter.....49900	Super Sim Pack.....59900
I Play 3D Soccer.....59900	Switchblade 2.....49900
Imperium.....49900	Team Suzuki.....49900
Ishido.....59900	The Bards Tale 3.....69000



## Commodore

AMIGA 500.....	680000
AMIGA 500 Plus.....	730000
AMIGA 2000.....	1360000
AMIGA 3000.....	Telephone
CD TV.....	1290000
Scheda Janus AT.....	839000
Scheda Janus XT.....	61000
A 1011 Drive Esterno	189000
A 590 Hard disk.....	650000
1084 sp1 Monitor.....	455000
1950 Monitor VGA.....	745000
1930 Monitor VGA.....	610000
Mps 1230 stampante	299000
Mps 1270 stampante	299000
Mps 1550 stampante	399000

# ALEX

Mail Service

Ordinare é Facile:

**Tel.011/7731114**

6 Linee Ric. Aut.

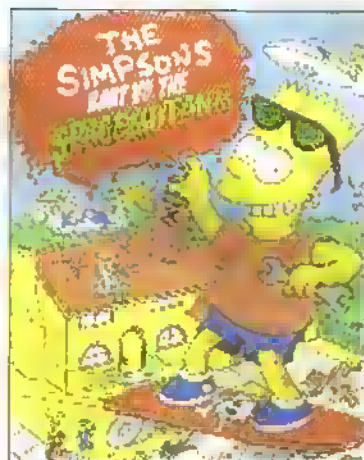


**Fax.011/7731001**



**Posta.ALEX Computer**

C.Francia 333/4 Torino



## Professional

3 D Professional	375000
Advantage.....	255000
A-Max 2.....	309000
A Tak 3.....	129000
AC/Basic.....	249000
AC/Forlan.....	375000
Amiga Logo.....	129000
Analyze.....	99000
Arexx.....	65000
Art Dep. Por.....	29900
Audiomaster 3.....	125000
Audiomaster 4.....	135000
Atzac C DEV.....	375000
BAD.....	65000
Broadcast Td.....	488000
Can DO.....	189000
D.Paint 4.....	245000
Dos 2 Dos.....	35000
Dyna CAD.....	Telephone
Draw 4d.....	309000
Imagine.....	436000
Inre Cad plus.....	127000
Lattice 5.11.....	375000
Mac 2 Dos.....	127000
Maxiplan Plus.....	127000
Pagestream 2.1.....	375000
Pen Pal.....	189000
Pre video Plus.....	435000
Pre video Pos.....	498000
Quarterback.....	99000
Quarterb. Tools.....	115000
Scala.....	498000
Sculpi 4D.....	620000
Sound Master.....	249000
Spectracolor.....	127000
Turbo Silver.....	249000
TV text Pro.....	214000
Videofilter 3 D.....	189000
X cad 3D.....	620000

Passing shot.....	19900
Platoon.....	19900
Predator.....	19900
Red Heat.....	19900
Rocket Ranger.....	19900
R-Type.....	19900
Shadow of Baasi.....	19900
Street fighter.....	19900
Stryx.....	19900
Super Cars.....	19900
Super Hang on.....	19900
The new zel story	19900
Turbo Out Run.....	19900
TV Sport Football	19900
Vigilante.....	19900
Violator.....	19900
Waterloo.....	19900
Wings of Fury.....	19900
Xenon 2.....	19900

## UTILITY in italiano

3D Construction kit.....	99900
AMOS 1.2.....	129000
AMOS 3D.....	89000
Comic Setter.....	89900
Movie Setter.....	89900
Photon Paint 2.0.....	89900
The Animation Std.....	249900
Totomania.....	59900
Sistema.....	89000
Sistema Plus.....	129000

# ALEX

Punti Vendita:

**ALEX Computer**

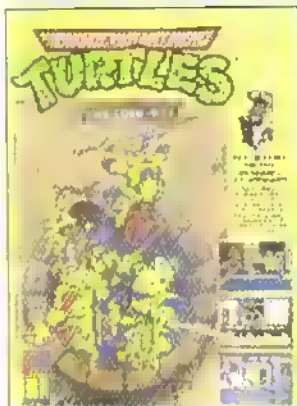
Cso. Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

**ALEX Computer 2** Nuova Apertura

Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx



# Ms-Dos NEWS



The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di



**NATALE**

4D sport Box.....49900	F117a Night.....89900	Puzznic.....29900
588 Subattack.....	Fast Lane.....59900	Rbi Baseball 2.....59900
A 10 Tank K.....79900	Fight of intruder.....79900	Red Baron.....89900
Arachnophobia.....49900	Full metal Planet.....38000	Robin Hood.....49900
Back To Future 3.....49900	Geisway.....69900	Roger Rabbit.....59000
B.A.T.....59900	Geisha.....59000	Search for King.....59000
Batman.....29900	Gengs Skan.....69000	Silent Service 2.....79900
Battle of Britain.....49900	Gold of the Aztec.....29900	Sim Heart.....89900
Battle Chess.....59000	Golden Axe.....49900	Sky or Die.....49000
Battle Chess 2.....69000	Grand Prix Circuit.....69000	S.off road race.....29900
Batralia.....79900	Gunship 2000.....89900	Space Quest 4.....89900
Big Business.....49900	Hard Driving 2.....29900	Spirit of Excalib.....59900
Bill Elliot.....69900	Hard Nova.....59000	Skull & Cross.....29900
Buildocan.....59900	HArt of China.....89900	Star Flight 2.....69000
California Game2.....69900	Jet Fighter 2.....79900	Stormovik.....59000
Chopper LHX.....109000	Imperium.....49000	Stratego.....69000
Chuck Yeager.....59900	Indy 500.....59000	Stender.....29900
Command HQ.....79900	Kick Off 2.....49900	Teenage queen.....50000
Conflict in M.....69900	King Quest 5.....99900	Telms.....59000
Dama Simulator.....42000	Klax.....29900	Test Drive 3.....65000
Dino Wars.....49900	Last battle.....49000	Teenage Turtless.....29900
Double Dragon 2.....29900	Leisure Larry 3.....99900	The Bards Tale 3.....69000
Drakken.....59000	Lemmings.....69900	The Basket Man.....49000
Dragon Lair 2.....59900	Life & death 2.....49900	The duel.....49000
Duck Tales.....49900	Links add cours.....49900	The Final Battle.....49900
Eye of Beholder.....69900	Martian Dreams.....69900	The Terminator.....69900
Elite Plus.....89900	MegaFores.....59900	Tom & the ghost.....49900
Escape From Hell.....89000	Mega Phoenix.....29900	Tony la Russa B.....69900
Escape From P.....29900	Monkey Island.....89000	Ultima 6.....59900
European S. Lea.....49900	Moon Base.....79900	Ums II.....79900
European S.sim.....69000	Moonshine Race.....29900	Vexine.....29900
F1 Manager.....49900	Moto GP.....29900	Vietnam Gunboat.....59000
F14 Tomcat.....59900	Murder in Space.....59000	Waltiris.....59000
F15 Strike E. 2.....89900	Nam.....59900	Wing Commander.....59900
F15 Scenario.....49900	Penza Kick Box.....29900	Wing Comm 2.....79900
F16 Combat Pilot.....59900	PGA tour Golf.....59000	W.C. 2 Speech.....29900
F16 Falcon.....69900	Populous.....49000	Virtual worlds.....49900
F16 Falcon EGA.....89900	Predator 2.....29900	World at war.....59000
F19 Stealth.....99900	Prehistoric.....29900	World Tour golf.....45000
F29 Retaliator.....59900	Prince of Persia.....29900	Wraith of Demon.....69900

# ALEX

Mail Service

Ordinare é Facile:



**Tel.011/7731114**

6 Linee Ric. Aut.



**Fax.011/7731001**



**Posta.ALEX Computer**  
C.Francia 333/4 Torino



**NOVITA**

Acquista uno di questi 3 KIT

per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio  
una splendida tuta Commodore e  
un portadischi da 35 posti

**Amiga KIT**

POPULOUS, SHANGAI  
S.HUEY, BASKETBALL  
BASEBALL, FOOTBALL  
GOLF, MUSIC STUDIO  
SWORD OF TWILIGHT  
FERRARI F1

**99.000**

MANUALI IN ITALIANO

**MS-DOS KIT**

688, BATTLE CHESS  
EMPIRE, PHM PEGASUS  
GRANDSLAM, TOP GUN  
CHUCK YEAGER  
STAR FLEET, W.T. GOLF  
NEUROMANCER

**149.000**

MANUALI IN ITALIANO

**Amiga Prof.KIT**

LOGISTIX, KINDWORDS  
D.PAINT II, PAINTER 3D  
D.PRINT, SUPERBASE  
REALTIME SOUND PROC.

**149.000**

MANUALI IN ITALIANO

## SIERRA Special



**LEISURE SUIT LARRY 3**  
89900

**LEISURE SUIT LARRY 5**  
89900

**POLICE QUEST 3**  
89900

**SPACE QUEST I VGA**  
89900

**SPACE QUEST 4**  
89900

**KING QUEST 5**  
89900

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN

**24-36 ORE**

CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare  
tutto il materiale da noi commercializzato.







PROVE SU SCHERMO

Genere Arcade Adventure

Casa Image Works

Sviluppatore Vivid Image

Prezzo L. 49900

# FIRST SAMURAI

“Che grande serie televisiva era “Samurai”, è stata la migliore serie di arti marziali in TV per anni. Meglio ancora di “Kung Fu”, per la sua varietà di scene di combattimento. La parte più eccitante del telefilm era sicuramente la sequenza della battaglia alla fine di ogni episodio.

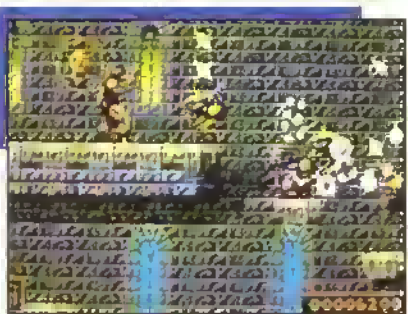
e co-designer di questo gioco: mi riferisco a Exolon (scrolla a destra e sinistra e distruggi cose nello spazio mentre collezioni oggetti) e a Stormlord (scrolla a destra e sinistra e distruggi cose in un reame magico mentre collezioni oggetti). Non credo di sbagliarmi di molto se affermo che *The First Samurai* è una rielaborazione, nemmeno tanto rielaborata, di idee già sfruttate dalla stessa persona. Ma forse mi sbaglio. Comunque, ciò non è particolarmente importante, perché il gioco è fenomenale...

Lo scopo principale della missione richiede di ingaggiare battaglie violentissime per tutti i livelli del gioco, ognuno dei quali rappresenta una differente area del Giappone del XXIV secolo, distruggerle e i mostri di fine livello e pian piano avvicinarsi al Re

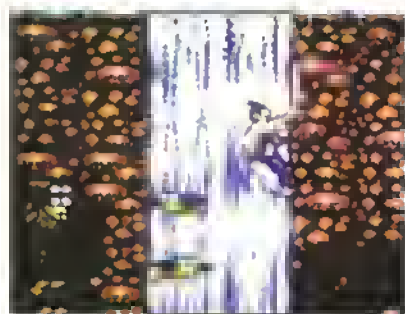
Le spade degli eroi scintillavano e risuonavano mentre legioni di nemici urlavano e cadevano a terra stringendosi la pancia e roteando gli occhi... Divertimento allo stato puro.

In tutti i sensi, *The First Samurai* è, a livello di computer game, quanto di più vicino ci sia alla bellezza del serial “Samurai”. Come introduzione ai sanguinolenti combattimenti che aspettano il giocatore, la sequenza di inizio presenta la classica storia del maestro del Samurai ucciso da un malvagio Re Demone. Si tratta della trita e ritrita faccenda di onore e vendetta e la grafica utilizzata in questa introduzione starebbe meglio come decorazione di un piatto da ristorante cinese che in un frenetico gioco per computer.

In breve, una volta fatto fuori il maestro (il Sensei, per i fanatici di “Karate Kid”...), il Re Demone si proietta nel futuro per creare altri problemi con i suoi poteri. Il Samurai, non avendoli, chiede ad un certo Mago-Saggio di essere proiettato anch'egli nel futuro, per scovare il Re Demone e distruggerlo ai piedi del suo trono in montagna. Vi sembrerò cinico, lo so, ma secondo me si tratta ancora una volta di un “cerca-oggetti-e-combatti” estremamente simile sotto molti aspetti ai precedenti lavori di Raffaele Cecco, programmatore e co-designer di questo gioco: mi riferisco a *Exolon*



Essendo *The First Samurai* un'equa miscela di azione frenetica e collezione di oggetti, è un gioco abbastanza difficile da paragonare con altri. Comunque, sotto parecchi aspetti, si avvicina a *Gods of the Bitmap Brothers*, con la differenza che mentre nel gioco del Bitmap



(Sopra) Il Samurai è molto vulnerabile quando, come in questa scena, sta scalando i muri, in quanto ha bisogno di soccorrerlo per riuscire a combattere



(In alto a sinistra e sotto) Tanpei lottierà i nemici così da poter collezionare quel tesoro che incrementa il punteggio, e sarete ricompensati con un caro cartello di “Hall of Fame”.





(Sinistra) Il gioco nella rigenerazione: i suoi spazi qui e là per il personaggio possono essere attivati dal giocatore, eliminando la necessità di ripercorrere strade già battute ogni volta che si perde una vita.

Demone. Prima che il Samurai possa raggiungere la fine di ogni livello comunque, dovrà affrontare una serie di rompicapo geografici. Alcuni richiedono semplicemente un po' di agilità cerebrale, altri necessitano l'invocazione di un aiuto mistico da parte del Mago-Saggio. Ma ne parleremo più avanti.

Dovunque il Samurai riappaia, sia all'inizio di un nuovo livello o dopo che la sua energia è stata ridotta a zero e si trova a utilizzare una nuova vita, un raggio di forza vitale lo trasporta vicino a un vaso di terracotta. Sparsi lungo tutto il percorso, questi vasi possono essere utilizzati per individuare il percorso effettuato fino a quel momento, nel senso che attivandoli con un colpo, il giocatore può rendersi conto delle locazioni in cui è già passato. Quando

Bios c'erano rompicapo più difficili, in *First Samurai* ci sono routine di combattimento più entusiasmanti. Sorprendentemente, *Samurai* vince sotto il profilo della grafica perché, sebbene il gioco del Bitmap fosse indubbiamente bello da guardare, gli schermi erano troppo "pieni", e questo, alla lunga, tendeva a stancare.



si perde una vita o si beve una pozione reteletrasportante, ci si ritrova nei pressi dell'ultimo vaso attivato. In ogni caso, questo sistema di riposizionamento sfrutta l'abilità mistica del Samurai, e deve essere dunque utilizzato con accortezza.

Oltre alla forza fisica, che si consuma durante il combattimento e viene re-incrementata, come è logico aspettarsi, raccogliendo cibo, il giocatore può collezionare potenza mistica sconfiggendo gli emissari del Re Demone. La potenza mistica viene rappresentata da una spada nella parte inferiore destra dello schermo, e quando la sua quantità raggiungerà un livello sufficiente, il Samurai verrà automaticamente armato della suddetta spada: "My sword!", annuncia soddisfatto...

Ovviamente la spada rappresenta un valido aiuto nelle situazioni di combattimento, perpetuando la sua abilità mistica, ma risulta soprattutto utile in situazioni particolarmente ostili. Infatti, anche quando la sua forza fisica è ridotta a zero, il Samurai non muore se in quel momento sta impugnando la spada: questa volerà via e verrà sacrificata in cambio di nuova forza fisica, dando al giocatore la possibilità di trovare altro cibo lungo la strada. Non pensate che con questo aiuto la vita del Samurai sia facile; al contrario, la sua forza vitale rischia sempre di essere annullata da un momento all'altro, basta soltanto che si trovi nel posto sbagliato al momento sbagliato: draghi spntafuoco sono sempre pronti a carbonizzare la testa, enormi statue rischiano di rotolare nei corridoi e schiacciare a morte, e ci sono perfino dei ponti

fasulli che gli crollano sotto i piedi facendolo precipitare in pozzi infuocati. E se ciò non bastasse, ci sono gli scagnozzi del Re Demone sempre alle sue calcagna, pronti a liquidarlo in un soffio...

Fortunatamente il Samurai è uno degli eroi più resistenti mai apparsi in un computer game. Non soltanto è abbastanza resistente da girare senza protezioni, ma ha anche a disposizione sei mosse da combattimento senza armi e cinque con le armi.

Tutto questo sfoggio di muscoli e machismo non è però senza prezzo: infatti il Samurai cammina con un passo più simile a quello di un lottatore di Sumo sfigato che a quello di un atleta-assassino in piena forma. Quindi il giocatore passa gran parte del tempo saltando, un modo molto più veloce per spostarsi e coprire grandi distanze.

Particolarmente durante le sequenze di combattimento (e ce ne sono parecchie) la grafica di *First Samurai* cattura l'attenzione del giocatore. Mentre la definizione dei fondali appare abbastanza dozzinale, le animazioni del Samurai e dei nemici che deve combattere sono eccellenti. Non che siano particolarmente dettagliate, ma l'impressione di totale violenza che creano è imbattibile.

Il controllo del Samurai - a parte la normale camminata, di cui abbiamo parlato prima - è di altissima qualità, in quanto permette al giocatore di voltarsi con estrema agilità e di alternare i propri attacchi nelle due direzioni in una frazione di secondo. Più addirittura sferrare nemici calci al di sopra del livello della propria testa - il che dà spesso come risultato dei nemici privati dei denti - ed utilizzare questi potenti calci mentre si trova in aria, eliminando ad esempio dei nemici mentre si trova a saltare pozzi e dirupi pericolosi.

Un elemento particolarmente piacevole di *First Samurai* è la necessità di eliminare il maggior numero possibile di nemici. Non soltanto per ascoltare gli effetti sonori che accompagnano la sconfitta di ognuno di essi (effetti che durante tutto il gioco sono estremamente gradevoli), ma anche e soprattutto

perché soltanto uccidendo i mostri, e dunque tenendo l'abilità mistica ad alti livelli, si riescono a superare determinate situazioni di gioco.

Tale soluzione mistica a determinati problemi può essere, a seconda dei gusti, un ulteriore motivo di interesse per il gioco, o meno.

Alcuni giocatori saranno motivati dal fatto di tenere sempre costantemente in mente il loro obiettivo attraverso ogni sezione di ogni livello, obiettivo che nella maggior parte dei casi, oltre al

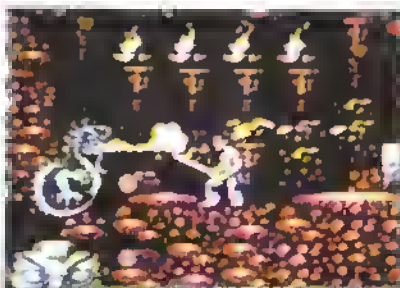
combattimento, consiste nella raccolta di oggetti. Altri, invece, potranno sentirsi frustrati dall'aver la loro eccellente attitudine al combattimento spesso diluita dalla necessità di un'esplorazione accurata e continua.

**The First Samurai è, a livello di computer game, quanto di più vicino ci sia alla bellezza del serial "Samurai".**

# FIRST SAMURAI



(Sinistra) Occhio alla velocità! La grafica di First Samurai è una miscela particolare... Sicuramente non la più sofisticata in circolazione, ma riesce comunque un ottimo effetto visuale.



## Versione Amiga

Un prodotto su due dischi con - grazie a Dio - pochi cambi necessari. Nonostante in alcuni casi la grafica non sia un capolavoro (anzi, a volte è molto discutibile), il feeling del gioco, specialmente grazie agli eccellenti effetti di combattimento o alla colonna sonora rockeggiante, è qualcosa di speciale. I possessori di macchine con 1 Mega godranno di tutti gli effetti sonori.

## Versione ST

Il gioco per ST dovrebbe essere disponibile in primavera. Ovviamente verrà sacrificato molto nella sezione audio (non aspettatevi di sentire le urla digitalizzate dell'originale), ma la reputazione della Vivid Image in fatto di ST è piuttosto

solida.

## Versione PC

Al momento sembra che i possessori di PC non avranno il piacere di sperimentare l'azione di First Samurai sulle loro macchine.

Comunque sia, la struttura del gioco è approssimativamente questa: in certi momenti, il giocatore si troverà ad oltrepassare ostacoli naturali, come cascate, vulcani, ecc. Quando l'impresa è troppo ardua perché l'eroe riesca ad affrontarla da solo, il Mago-Saggio compare per dare una mano "eterica". Ma sarebbe troppo semplice se il Mago comparisse ogni volta che il Samurai ha bisogno di lui... No, il giocatore deve guadagnarsi il suo aiuto,

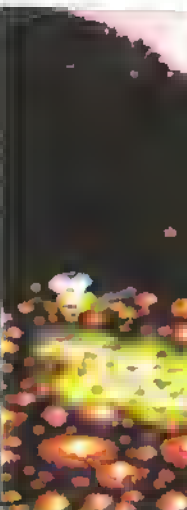
e il Mago potrà essere invocato soltanto quando i poteri mistici del Samurai sono al massimo.

Ogni volta che il Mago può essere concretamente d'aiuto, un'immagine tratteggiata della sua testa ondeggerà nel cielo. Sta al giocatore decidere se il Mago può affrontare il problema utilizzando la magia che ha a disposizione in quel momento, o se il Mago stesso ha bisogno di aiuto... Nel primo caso, il giocatore deve suonare la sua campana magica (eh, sì, sto parlando sul serio) per invocarlo, e a quel punto, se ne è in grado, verrà in vostro aiuto. Nel secondo caso, il Mago utilizzerà automaticamente ogni Oggetto Speciale che il giocatore ha raccolto per lui durante la sua missione.

È durante la ricerca di questi Oggetti Speciali che i giocatori meno attenti al lato "avventuroso" del gioco si sentiranno maggiormente frustrati. Il primo livello è incentrato sulla necessità di collezionare tronchi, che il Mago trasformerà in un ponte per attraversare una cascata. Una volta appreso lo schema del livello, è relativamente semplice per il giocatore organizzare il suo viaggio e raccogliere tutti i tronchi senza andare avanti e indietro per il percorso. In questo processo di apprendimento però, è richiesto un cospicuo quantitativo di tempo per localizzare tronchi "impossibili" e studiarli e il percorso migliore per raccogliarli senza allungare troppo la strada. Infatti, oltre ai percorsi normali, egli può aprirsi la strada attraverso muri e pavimenti sottili che danno accesso a stanze segrete. Esplorando il paesaggio in costante, anche infiltrandosi in posti dove sembra che non succeda nulla, si possono raccogliere tesori e cibo extra che non fanno mai male e rappresentano la cosiddetta "maiuscola dal Cielo" in alcune dure situazioni di combattimento.

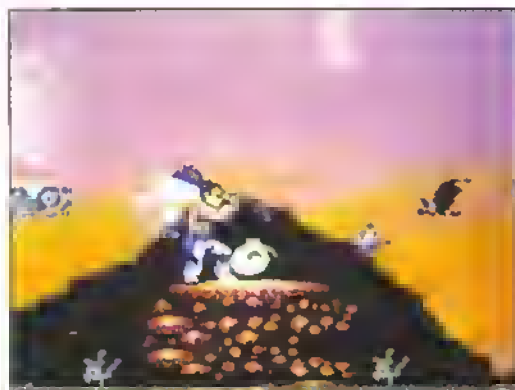
Anche durante i momenti più frenetici e disperati,

Ehi, che livelli grandi che hai! Qui siamo soltanto alla prima parte del primo livello, ed ancora non si è arrivati al grande pozzo che permette di raggiungere l'enorme mostro.





## FORSE DOVREMMO DISCUTERNE FUORI...



Esplorato su tre le portance e piattaforme che partono in una direzione apparentemente errata, poiché solitamente nascondono un ricco banco in basso a ruota. Ovviamente, bisogna avere delle priorità per decidere se «rile la pena affrettare la strada. Se così vuole, è nelle nostre mani».

il giocatore non ha mai l'impressione di essere abbandonato a se stesso, e - cosa più importante -, il gioco vi dà la determinazione necessaria per riuscire ad agguantare il Re Demone e riempirlo dei calci che merita...

Nonostante il titolo possa far pensare ad un altro degli innumerevoli giochi basati sulle arti marziali, *The First Samurai* è decisamente un progetto ben riuscito, realizzato con professionalità e una buona dose di originalità e ha soltanto pochi punti a sfavore.

Certo, si può tranquillamente affermare che l'ultima cosa di cui il mondo avesse bisogno era un altro gioco di arti marziali o un'altra avventura collezionabile, ma *The First Samurai* se la cava in maniera eccellente.



**F**irst Samurai sarà anche piccolo, grasso e dai calzoni viola, ma non è male. Un problema ricorrente in parecchie recenti avventure ercade, particolarmente in quelle in cui il giocatore controlla una creatura vera a propria. Invece che un elicottero o un robot, è che l'aspetto combattivo viene spesso sacrificato per dare maggior spazio all'avventura. Eh! io voglio che i miei soldi siano spesi bene!

Questo, per fortuna, è proprio quello che accade con *The First Samurai*. Se decidete che non vi importa nulla di sconfiggere il Re Demone, e volete soltanto azione di prima qualità, questo è il gioco che fa per voi. Oltre a tutte le mosse di combattimento disponibili, che fanno di questo gioco uno dei più flessibili in circolazione, il Samurai può dedicarsi all'esplorazione del paesaggio, osservandosi il dritto di tirare calci e pugni quando lo desidera.

Anche quando è disarmato, il Samurai ha a disposizione un'impressionante gamma di modi di attaccare, o una volta tanto anche i mostil che deve affrontare agiscono in una maniera piacevole a vedersi. I pipistrelli sanguisuga che si aggirano per lo schermo, scendono in picchiata al giusto angolo per utilizzare il calcio volante o da fermo, in modo che è possibile sbarazzarsene nella maniera più elegante possibile.

Come Douglas Fairbanks, il giocatore si troverà molto spesso in situazioni critiche, acceccialo o masso con la spalla al muro dai suoi nemici; tutto quello che deve fare è sgattaiolare via e trovare una posizione migliore per continuare il combattimento. Questo combatti-corri-combatti è altamente emozionante, specialmente quando si è in possesso della Spada Magica, ed il giocatore può osservare il riflesso argenteo abbattersi sulle malvage legioni del Re Demone.

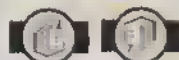
Eia dai templi di *Way Of The Exploding Fist* che un personaggio non rispondeva ai comandi in questo modo eccellente, cambiando direzione in un batter d'occhio e comportandosi in maniera assolutamente intuitiva. La velocità di risposta è così rapida che il Samurai soddisferà ogni esigenza del giocatore, muovendosi cinque volte in un palmo di secondi, contorcendosi e rotolando mentre procede nel suo cammino.

L'unica critica che posso fare riguardo al combattimento è che spingere il pulsante di fuoco quando non si possiede nessuna arma non produce alcun effetto, e che ci vuole un po' di tempo per capire che invece insieme al pulsante deve essere specificata una direzione. Comunque non è un grosso difetto, perchè il giocatore si troverà talmente impagnato a cambiare continuamente direzione che incontrerà questo problema molto di rado.

Dunque, viva i giochi di combattimento, e viva il buon combattimento nella avventure aiarde. Facciamola finita col cercare di evitare gli scontri diretti, quello che vogliamo è una buona dose di picchiaduro di qualità!



## K Y O T O



Grande mizine	Tappa investente
Eccellente asado	Alcune milioni- sono spondo- dente Collezio- nare franchi? M Interni il muer
Figlio avventuroso	

895

La *First Season* non catturava le nostre  
e stre attenzione più a tempo  
un gioco di strategie. Comunque  
potrà sicuramente ottenere  
maggiore rispetto alle sue  
eventuale erede delle estre  
collezione, principalmente per  
sia ancora fra alcune di avventure  
Nessuna del due aspetti è stato  
sottolineato, quindi il gioco non  
ricorre un'immediata, gratificante  
opportunità di rompere qualche  
testa prima di addormentarsi nel  
dell'avventura.

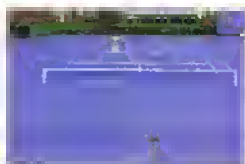
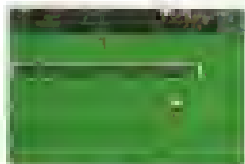
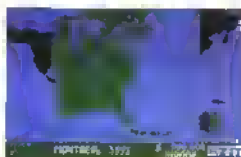
La critica più seria da muovere  
questo gioco è che, a causa del  
veloce e troppo semplice di alcuni  
movimenti e delle dimensioni dei  
livelli (alcuni dei quali sono 2-4  
-3-4-5), si può sentire un tantino  
frustrato dalle quantità di stanze  
che si devono fare, mentre molto  
tempo di realizzazione gli oggetti  
non mancano il livello.

Product	Percent Increase
Wheat	9.5
Corn	8.5
Soybeans	7.5
Cotton	6.5
Rice	5.5
Other	4.5

Genere Sportivo  
Casa Infogrames  
Sviluppatore Daniel Charpy & Pascal Burel  
Prezzo L.49900 Amiga L. 59900 PC

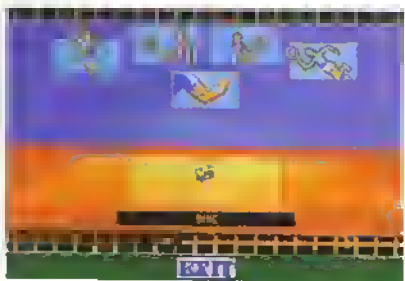
# ADVANTAGE TENNIS

**S**e la Francia ha conquistato l'ultima edizione della coppa Davis dopo sessant'anni, poteva la software house francese per eccellenza astenersi dal presentare un gioco di tennis altrettanto vincente? Ma ovviamente no!



La di in mezzo! Un colpo da sotto le gambe può sembrare sicuramente poco ortodosso, ma a volte può salvare da situazioni disperate.

Lo schermo della "costruzione" del vostro atleta. Potete selezionare il colpo a due mani sia nel dritto che nel rovescio, e assegnargli i colpi speculari preferiti.



Ecco, infatti, puntuale *Advantage Tennis* che ricalca i fasti che la nazionale tennistica transalpina sta attraversando in questi momenti, con un prodotto all'avanguardia, se non per la grafica, per la fluida animazione che riproduce un'azione di gioco davvero realistica. Tra le prime osservazioni che si possono fare su questo ottimo titolo, infatti, spicca sicuramente la prontezza dei movimenti del tennista che è facilmente comandabile sia da tastiera che con un (forse maggiormente adatto) joystick. Molto completa è l'opzione di creazione delle caratteristiche del proprio giocatore, per il quale si possono impostare diverse caratteristiche quali lo stile di gioco (attaccante o difensore), il dritto e il rovescio (a una o due mani), i colpi tradizionali (servizio, dritto, rovescio, volé, ecc.) e quelli speciali che comprendono lo smash di dritto, quello di rovescio, la volé in tuffo (con capriola seguente) e il colpo in mezzo alle gambe, utilissimo quando si "insegue" un pallonetto verso il proprio fondocampo e non si ha più il tempo di girarsi per un colpo più ortodosso!

Dopo aver creato il proprio atleta (che parte dalla centesima posizione nella lista A.T.P. - Associazione Tennisti Professionisti) è possibile cimentarsi in una delle tre principali opzioni (Allenamento, Esibizione e Torneo) per progredire in classifica. L'allenamento consente di disputare

incontri contro un avversario di propria scelta sul tipo di campo desiderato (terra rossa, cemento oppure erba). L'esibizione permette la disputa di un torneo senza conseguenze sulla classifica mondiale ma molto interessante dal punto di vista finanziario causa le ingenti borse in palio.

La stagione, infine, è un po' il "cuore" del gioco in quanto oltre a guadagnare denaro (simulato, s'intende...), sarà possibile un'ascesa in classifica con la quale saranno elargiti alcuni punti-bonus con cui si potranno migliorare i propri colpi.

Davvero formidabile è il semplicemente potente (ma anche potentemente semplice) controllo del giocatore che avviene (per chi non ha un joystick) con solo cinque (!) tasti (lo spazio e le quat-



## VERSIONE PC

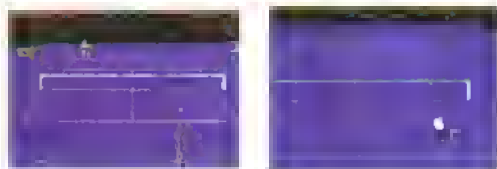
Stupenda animazione che simula benissimo i movimenti molleggiati dei VERI tennisti e semplicità dei comandi degna di essere inserita in un manuale di programmazione per simulazioni sportive.

Lode e onori al miglior programma francese che abbia mai visto anche per la traduzione in quattro lingue del manuale (c'è anche l'italico!) che lo rende davvero di pronto utilizzo per tutti, senza scuse! Solo onori senza infamia, invece, per l'onesto sonoro che, comunque, ben si adatta ad un prodotto del genere: poco ma buono.

## VERSIONE AMIGA

Vale l'identico discorso fatto per la versione PC. La giocabilità è ottima, e non c'è da preoccuparsi se i giocatori non sono disegnati come sprite pieni e accurati. I loro movimenti sono perfetti, sembra che siano stati filmati dei giocatori veri per poi riprodurre i loro atteggiamenti tipici nel gioco. È sicuramente la simulazione più riuscita del gioco del tennis mai apparsa su Amiga. Se vi piace il tennis non potete perderlo, se non vi piace non potete perderlo, se non avete un computer correte a comprarlo per poterlo giocare.

Scegliere il nome del vostro tennista è una cosa importante, non vorrete che le platane di tutto il mondo vi prendano in giro per colpa di un nome ridicolo? Certo che lo so non è il massimo della vita, comunque per iniziare può anche andar bene.

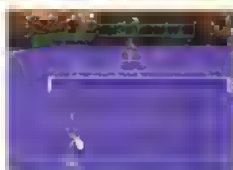


Se siete fuori portata dalla battuta una freccia vi indica in quale direzione muovervi per arrivare puntualmente all'appuntamento con la palla.

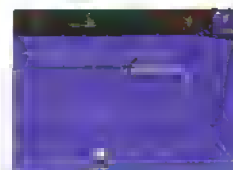
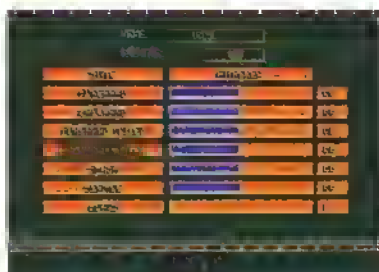


Un buon concorrente di Advantage Tennis è sicuramente Pro Tennis Tour 2 della Ubi Soft che offre una grafica decisamente superiore in quanto i giocatori non sono del tipo "wire" (stile fil di ferro) bensì sono rappresentati come "sprite" pieni. Il prodotto francese, però, pur non offrendo la possibilità di giocare in doppio (anche misto sino a quattro persone!) come il rivale, stravince nella caratteristica principale che dovrebbe avere un gioco del genere: la Giocabilità.

Advantage TENNIS è maledettamente semplice da giocare e possiede un'animazione impressionante per un prodotto che, tutto compreso, occupa appena 900 Kilobytes. Già dopo il primo scambio si apprezza l'impegno richiesto dal programma che è del tipo: "Dove indirizzo il prossimo colpo?", mentre per PTT 2 il dubbio è "Quando accidenti devo schiacciare il tasto per non mancare la palla?": la differenza è che nel primo caso "siete" in un campo di tennis, mentre nel secondo state cercando di giocare a una simulazione tennistica...



Rispetto la palla al mittente, figuriamoci se vi fa battere dal numero 56 del Mondo.



Così la sberleffata che vi permette di migliorare le vostre capacità. Affrontando i vari tornei vi verranno dati dei punti basati da scegliere di vari colpi disponibili.

tro frecce) e, nonostante ciò, permette l'esecuzione di QUALSIASI colpo del quale si può REALMENTE controllare potenza e direzione. La vera novità, però, è nell'istintività dei comandi che rispondono correttamente ai movimenti del joystick (o alle pressioni dei tasti), in modo da rendere immediatamente giocabile il gioco, senza frustrazioni dovute a "...ma io volevo mandare il colpo dall'altra parte!": se fate un errore è proprio vostro e non dell'incompetenza del programmatore che per semplificarvi la vita complica quella del videogiocatore.

Semplicemente geniale, infine, l'idea dei colpi speciali che aggiungono un tocco di realismo in più a un prodotto già arricchito da un ottimo replay e da intermezzi scenici molto divertenti: se si perde il punto più capitare di vedere il proprio giocatore scagliare la racchetta per terra per poi raccoglierla dopo averci camminato sopra, mentre, magari, l'avversario fa roteare la propria per aria...



Lo schermo che accompagna ogni uscita scorre. Il giocatore disperato sembra Lendi, chissà che non c'era un che di profeta nell'immagine che i programmatori hanno voluto inserire.



## K VOTO



- Animazione fluida e realistica
- Non richiede PC velocissimi
- Giocabilità da analogo
- Controllo su perbi
- Grafica a vettori
- Opzioni di allenamento interessanti
- Mancanza del gioco in coppia

**905** AMIGA  
G X O X A X P X

**905** PC  
G 6 O 6 A 6 P 10

Se in un gioco di tennis volete la grafica (magari semi-stilizzata) e cartoni animati, ed i locali in stereo del pubblico lasciate perdere Advantage TENNIS. Invece, se ne intendete e non vi scandalizzate "pilotate" un giocatore scheletrico che però al nuovo proprio come un Edberg a caso, allora provate questo titolo: capitato perché in redazione è stato soprannominato "il Tennis dei giochi (senza) titoli". Piccolo per la mancanza delle opzioni di allenamento o serie e di un degno gioco in coppia e avremmo avuto Advantage TENNIS quale miglior titolo della categoria, mentre in tal modo, prima di constatare l'inevitabile, è necessario porla (sempre brevemente) in forse...

CORRISPONDENZE DATI TEST

	1	2	3	4	5
1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1



# GOBLIN

**VENDITA, NOLEGGIO E SCAMBIO DI CARTUCCE PER CONSOLES... SOLAMENTE PER CORRISPONDENZA!**

**UN ESEMPIO DEI  
NOSTRI GIOCHI E  
DEI NOSTRI PREZZI:**

## MEGADRIVE:

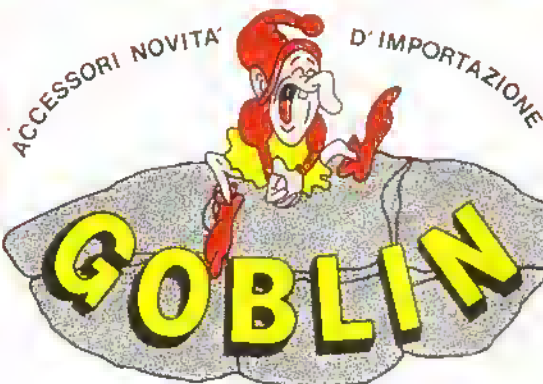
James Pond 2	115.000
Sonic the Hedgehog	99.000
Ghouls'n'Ghosts	99.000
Outrun	89.000
Fighting Master	99.000

## GAMEBOY:

Bugs Bunny 2	59.000
Double Dragon	62.000
PacMan	59.000
VolleyBall	56.000
Dr. Mario	56.000

## SUPER FAMICOM:

Gradius 3	99.000
Marioland 4	139.000
Kick Off	139.000
Hole in One	129.000
Super R-Type	129.000



**Per posta:**

Goblin - Via Sano di Pietro, 22 - 50143 Firenze

**Per telefono** (dal lunedì al venerdì)

dalle 9 alle 13 e dalle 15 alle 19

0337/679267

Questa è solo una minima parte delle offerte che proponiamo.  
Tanti altri titoli pronti per la consegna... telefona o scrivi  
per avere l'elenco completo.

**STRAORDINARIA  
OFFERTA**

Compra anche un solo gioco presso di Noi ed entrerai a far parte del **Club Goblin** per il noleggio e lo scambio delle cartucce.

Scrivi o telefona per saperne di più.

**ARRIVI SETTIMANALI  
DAGLI USA E  
DALL'INGHILTERRA**



**COMPUTERS DIFFUSION**

**CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA**

**NEC** Texas Instrument **Atari Nintendo mita**  
 RIVENDITORE AUTORIZZATO  
**USRobotics UNISYSTEM • HYUNDAI Star**  
 Commodore **Canon EPSON** RIVENDITORE AUTORIZZATO **SEGA**

**CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI**

**'92  
PREZZI PIAZZI!**

**Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!**

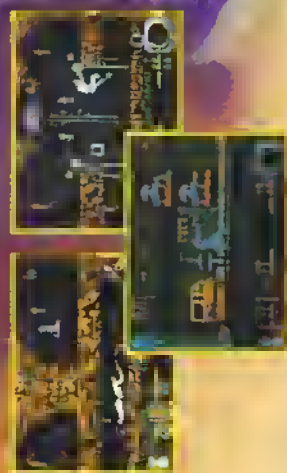
SUPER Amlga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000  
 Madem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000  
 Hord Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

**Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !**

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia  
 Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questa tagliando ...

**OMAGGIO**

# GOLDEN EAGLE



**SOFTTEL**  
DISTRIBUTION

 **AMIGA - AMSTRAD - ATARI - IBM PC & COMP.**

Distribuito in esclusiva da SOFTEL s.a.s. - Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812

F U C R M O

Genere Sportivo  
Casa Cinemaware/Microsoft  
Sviluppatore interno  
Prezzo L. 69900

# TV SPORT: BOXING

**V**i ricordate Cassius Clay? No? Beh, io nemmeno. Comunque non c'è bisogno di essere dei cultori della nobile arte della boxe per giocare *TV Sports: Boxing*, l'ultimo capitolo della serie "televisiva" della Cinemaware, l'unico imperativo (per ora) necessario è essere in possesso di un PC.

Dopo i fiumi d'inchiostro versati, a volte a sproposito, sul fallimento della casa di software americana, ecco che la serie di titoli più apprezzata dagli sportivi computerizzati, torna a fare capolino tra gli hard disk di noi poveri mortali. Questa volta è di scena la boxe, gioia e gaudio per il nostro Rino Marchesi, e il dubbio che assale immediatamente i videogiocatori è: come ha affrontato uno sport tanto dissimile dai precedenti, basati sulle statistiche e su squadre composte da più elementi, la Cinemaware?

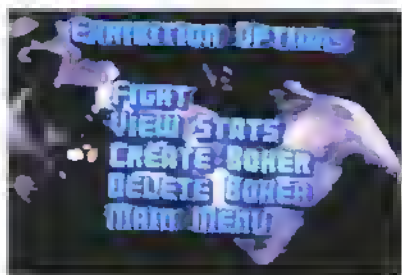
La preoccupazione più ricorrente poteva essere indicata dal rischio, come in molti giochi dedicati alla boxe, che il titolo in questione si risolvesse in una serie di incontri destinati a portare un pugile in testa a una classifica precostituita, tralasciando la possibilità di poter gestire più pugili in più classi, pesi massimi, pesi gallo, super welter, ecc. Oppure la totale perdita di spessore nel dedicarsi esclusivamente alla sua carriera, senza valorizzare minimamente il ruolo del manager, che in questo sport ha un valore quanto meno indispensabile.

Dobbiamo dire che tutte queste preoccupazioni sono state ottimamente interpretate dalla Cinemaware, nel senso che ha azzeccato tutti questi "difetti". *TV Sports: Boxing* non è altro che l'ennesimo gioco di boxe presente sul mercato. Non si differenzia, se non per la grafica (e ci mancherebbe al-

tro) da altri titoli quali, giusto per fare un esempio, *Barry McGuigan Boxing*, ottimo classico del C64.

D'accordo, il gioco presenta una quantità di opzioni che permettono di personalizzare il proprio pugile, tutte comunque già viste, e la grafica digitalizzata, probabilmente necessaria dopo che alcuni programmatori capostipiti dello "stile" Cinemaware hanno dato forfait, è una novità assoluta, però, ricordando il fenomeno di totale innovazione che i due precedenti titoli della serie *TV Sports* hanno rappresentato nell'ambiente video ludico, è il gioco nel suo insieme che lascia piuttosto a desiderare.

La sequenza del combattimento è proposta, in un primo momento, dall'alto, mentre, una volta che i



In alto il classico schermo iniziale della serie *TV Sports*.

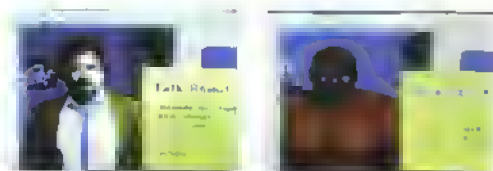
(sotto) Barry The Hammer all'attacco con un bel gancio destro al volto.



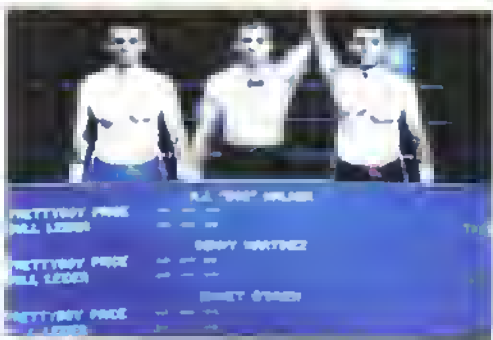


## VERSIONE PC

La grafica digitalizzata regge bene le intenzioni dei programmatori, e con una scheda sonora si possono sopportare meglio sia le musiche che gli effetti che, per altro non sono nulla di eccezionale. Su macchine dotate di pochi Mhz, la lentezza dell'azione può risultare a volte esasperante, ma comunque passabile. Non è niente d'eccezionale, ma può garantire del suo divertimento... almeno per un po'.



Due porte e finestre aperte nell'ufficio del manager, da quella di destra nell'ufficio dell'allenatore



Il momento del verdetto

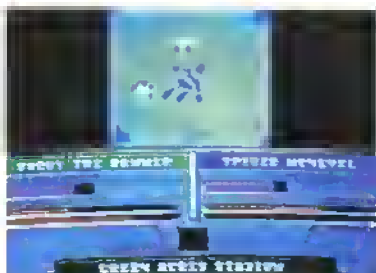


Il gioco che si avvicina di più a TV Sports: Boxing è senza dubbio 4D Boxing della Mindscape, non solo per la somiglianza dei due titoli, ma anche per le opzioni e lo stile di gioco.

L'arte della boxe viene rappresentata in due modi

tanto diversi quanto innovativi in entrambi i titoli. Nel caso della Cinemaware, l'utilizzo delle immagini digitalizzate rende più immediata l'identificazione nel proprio pugile, ma pecca nella mancanza di molti volti a disposizione. 4D Boxing d'altro canto, sfrutta i poligoni pieni e una moltitudine di inquadrature, evitando così di essere ripetitivo e, quindi, noioso.

In ultima analisi possiamo dire che entrambi i giochi riescono a ricreare lo spirito della Boxe, ma che il titolo della Mindscape ha... quel qualcosa in più.



due pugili arrivano a contatto, la visuale diventa laterale con i due antagonisti digitalizzati in primo piano. La simulazione dell'incontro è piacevole e in alcuni momenti estremamente tattica, il che può dare soddisfazione a quei giocatori che vedono premiato un certo comportamento durante il combattimento. Ad esempio, se il vostro allenatore vi avvisa che il prossimo avversario è potente e veloce, ma manca completamente delle regole basilari della difesa, allora è conveniente aspettare che sia lui a buttarsi sotto, piuttosto che cercare di metterlo KO attaccando alla cieca.

Le capacità del proprio "pupillo" possono essere incrementate acquistando le attrezzature adatte che, naturalmente, hanno un costo variabile ed è necessario aggiudicarsi le borse messe in palio in ogni incontro per poterselo permettere. Stacchi umoristici in stile pubblicità alla TV Sports sono sempre presenti, e si nota una cura esasperante per i particolari. Esistono otto giudici che di volta in volta giudicheranno i vostri incontri sulla base della valutazione dei 10 punti, cioè chi vince una ripresa si aggiudica 10 punti mentre chi la perde può averne da 9 a 7. A seconda del tipo di giudice conviene adottare un tipo di condotta piuttosto che un'altra.

Gli avversari sono 30, e il dubbio persistente è quello che difficilmente si giocherà nuovamente una volta che si è riusciti a sconfiggere il campione. È altrettanto vero che la scalata al successo non è tra le più veloci e semplici, però aggiunte del tipo categorie diverse, titoli mondiali sotto associazioni non riconosciute e tentativi di unificare la corona non sarebbero assolutamente stati disprezzati. Peccato.

## K VOTO



- Ottima grafica digitalizzata
- Molte opzioni di creazione dei pugili
- Solita presentazione stile Cinemaware
- Dubbi sulla longevità del programma
- Una sola categoria nella quale le combattenti
- Poca varietà nell'aspetto dei pugili

855 PC

9 6 5 7

L'attesa era epica dopo le voci, rievocate poi ridicolmente false sull'eventuale fallimento della Cinemaware. È vero che ci sono stati problemi che hanno impedito alla casa americana di uscire con del tutto nella scadenza stabilita, ma ora con TV Sports: Boxing la polvere è stata, era di stanza a Londra, ha di nuovo colpito nel segno. Le critiche che si possono portare al gioco sono molte, ma non è neppure vero che non sia un buon titolo se si è appassionati della boxe e della Cinemaware. Il gioco è da non perdere, se non altro per completare la vostra collezione di TV Sports.

CARTE DEI PUNTI

Nome	Punti
...	5
...	4
...	3
...	2
...	1
...	0

Genere Simulazione Sportiva  
Casa Accolade  
Sviluppatore Gene Smith  
Prezzo L. 59000



# MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

**N**on passa un anno che, per lo meno una software house americana, non produca un gioco sul Football americano. Stessa cosa diciasi per il baseball, due degli sport tipicamente d'oltre Oceano.

Mike Ditka - Ultimate Football non è, come vorrebbe il titolo, il gioco di football definitivo, però riesce ad aggiungere qualcosa di nuovo al panorama dei videogiochi che vedono Quarter Back e Wide Receiver come protagonisti.

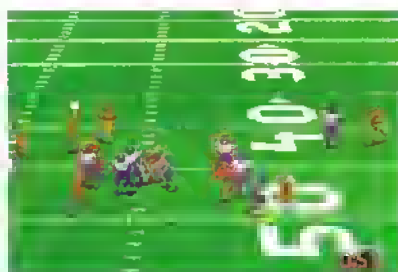
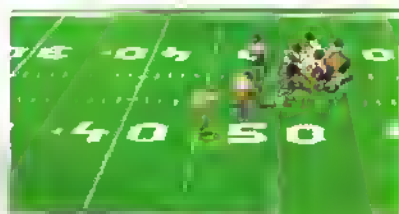
Mike Ditka è l'attuale allenatore dei Chicago Bears, e non c'è dubbio che se ha voluto associare il suo nome a un gioco per computer l'ha fatto a ragion veduta, e non firmando un contratto ad occhi chiusi.

Uno schermo di opzioni, per determinare se giocare una partita singola, cominciare un intero campionato o lanciarsi nella sfida dei play off. È possibile giocare con tutte le reali formazioni della NFL americana, anche se, per ovvi motivi di Copyright, i nomi dei giocatori sono stati cambiati. Comunque i limiti alla fantasia dei giocatori non sono frenati in alcun modo, tant'è che è possibile cambiare tutti i nomi, i numeri di maglia, la posizione e le capacità di ogni uomo che scende in campo, oltre che il nome della squadra e il colore della maglia, sia quando si gioca in casa che in trasferta.

Durante la partita è possibile selezionare diversi punti di vista per seguire l'azione, inoltre è sempre disponibile un'opzione replay per rivedere, con quattro inquadrature diverse l'azione immediatamente precedente e, salvarla per i posteri. Mentre si gioca non è impossibile che qualche gio-

catore s'infortuni, richiedendo così la sostituzione da parte di uno dei numerosi giocatori facenti parte del roster. La cosa può essere poco simpatica quando si gioca una partita d'esibizione, ma diventa tragica nel caso in cui ci si trovi ad affrontare un campionato in piena regola e si perde per tre o quattro settimane il runner più potente o il ricevitore più agile e con la più alta percentuale di "completati" della squadra.

La partita in sé è proposta con vista alle spalle della squadra in attacco, ma può essere comunque modificata nel menu "In Play". E ricorda da vicino TV Sports: Football della Cinemaware, è però vero che la tendenza a rendere il campo in prospettiva dà una sensazione di profondità che



Il portatore di palla, segnalato dal cerchio, sta per essere bloccato in questa "screen" fatta a brutto. Da sopra lo schermo visuale delle opzioni



**TV Sports: Football** è la simulazione di Football americano che più s'avvicina all'ultimo nato della Accolade. Il punto di vista del gioco è identico, e sicuramente il più logico, visto da dietro, con gli sprite ben disegnati nella loro potenza. Le somiglianze però si fermano qui perché, nonostante **TVS: Football** era decisamente la rivoluzione di questo sport su computer nel periodo in cui uscì, **Mike Ditka** sembra esserne la logica e migliorata continuazione, con molte opzioni che rendono il gioco vario e completo.

La sola possibilità di creare i propri schemi lo eleva una spanna sopra il concorrente. Ma non dimentichiamoci che sono passati tre anni dal lancio in commercio del titolo della Cinemaware...



La sequenza del calcio d'angolo. La barra sulla sinistra indica la potenza e la direzione e non la verità colata la palla. Toccherà al difensore farla arrivare in zona e poi al difensore di farla arrivare in zona.



Il portatore di palla sta per essere raggiunto da un line backer.



Sopra e sotto la fine del primo tempo di una partita giocata a Gurney Bay.



Il portatore di palla sta per essere raggiunto da un line backer. La barra sulla sinistra indica la potenza e la direzione e non la verità colata la palla.

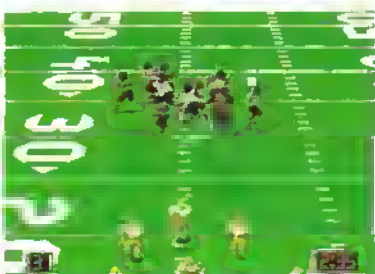
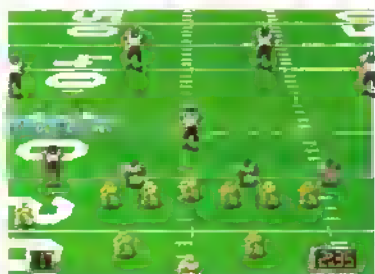


#### VERSIONE PC

Senza alcun dubbio **Mike Ditka - Ultimate Football** è la migliore simulazione di Football disponibile per PC fin'ora uscita in commercio. Molte opzioni e una simulazione di questo sport estremamente curata non riescono a diminuire il disappunto per l'eccessiva lentezza che colpisce chi possiede pochi Mhz. Per il resto è ineccepibile.

tende più immediato l'immaginarsi effettivamente in tribuna. Le azioni disponibili per oggi "down" sono molte, e vanno dalle solite I-formation e Shoot Gun, alle più complicate e meno conosciute WR Gun e DBL Thight End. La possibilità più accattivante rimane comunque la possibilità di crearsi i propri schemi, di salvarli in Hard disk e sperimentarli in partita.

Tenuto conto di tutti questi particolari si può asserire senza tema di essere smentiti, che **Mike Ditka - Ultimate Football** è senz'altro il miglior gioco dedicato a questo sport uscito negli ultimi tempi per computer, a differenza dello stesso titolo prodotto per il Megadrive, che non è niente di speciale. La grafica dei giocatori è ben curata, e anche se a volte subisce dei rallentamenti fastidiosi rappresenta al meglio l'azione e la violenza propria di questo sport. I



La squadra prende posizione lungo la linea di "scrimmage". La prossima azione sarà un line di un'uscita.

punti di vista della telecamera permettono di vedere e, se proprio si è masochisti, rivedere i propri errori nel tentativo di non ripeterli in futuro. Inoltre, l'ottima possibilità di disegnare i propri schemi di attacco e di difesa lo rendono unico nel suo genere.

Si è parlato di **TV Sports: Football 2 su CDTV**, e forse solo utilizzando l'infinita possibilità di un CD si riuscirà a superare la quasi perfezione di **Mike Ditka**. Unico grosso neo del programma è la lentezza che senza dubbio infastidisce, ma se possedete una macchina con molti Mhz allora il problema non esiste più, e potrete godervi il vostro "Monday Night Football" in santa e veloce pace.



#### K VOTO



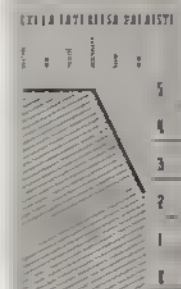
- Assoluta di creare una squadra in ogni sua parte.
- Possibilità di disegnare i propri schemi d'azione.
- Replay davvero "realistic".
- Eccezionale grafica in macchina con pochi Mhz.
- Difficoltà nel gestire la giocata via tastiera.

si ringrazia LAGO SOFTMAIL



Si troviamo di fronte a un gran gioco. A prima vista sembra che non ci sia un solo particolare fuori posto in **Mike Ditka**, dopo un esame più approfondito sembra che sia l'impressione stessa di sempre più corpo. La cura riservata ai particolari ripaga in pieno il lavoro dei programmatori gratificando i giocatori con tocchi di classe che, anche se possono sembrare superficiali, sono spesso il miglior metro di giudizio tra i quali si determina se un gioco è di successo oppure no.

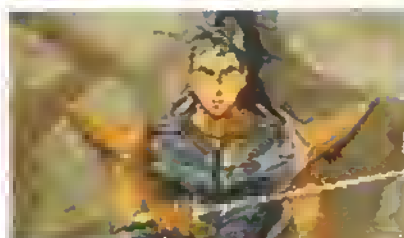
**Mike Ditka** è una superba simulazione del Football americano e permetterà ai possessori di PC di scatenare finalmente la propria fantasia sportiva anche in questo campo tenuto per lungo tempo lontano dagli hard disk degli IBM compatibili.



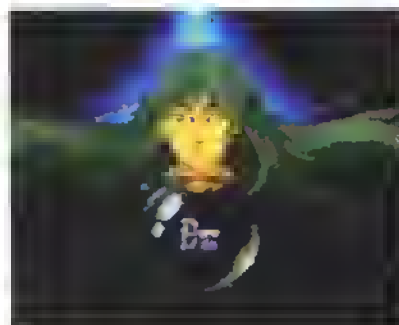


Genere Azione Arcade  
Casa Psygnosis  
Sviluppatore Interno  
Prezzo L. 49900

# LEANDER



Anche la Psygnosis ha capito che i videogiochi sulle console rendono,



Ma che cos'è? Una super console o un Amiga?

**L**a Psygnosis scende in guerra contro il malefico Thanatos. La bella principessa Lucanna è stata rapita dal malvagio Thanatos, un imago/demone/dio così cattivo che più cattivo non si può.

Il suo innamorato segreto, il capitano delle guardie Leander, è deciso a tutto pur di liberarla. Perfino attraversare i tre mondi farciti di insidie che lo separano dalla terra del cattivo. Riuscirà il nostro eroe a sconfiggere il mortale nemico e a liberare la bella amata? (sbadiglio)

Sveglia gente! La trama non sarà di un'originalità volante e in fondo Leander non è altro che "uno di quei soliti giochi di piattaforma". Ma alla Psygnosis si sono rimboccati le maniche e hanno lavorato sodo perché il programma diventasse un'esperienza degna di essere vissuta da tutti gli appassionati del genere e non. E i risultati si vedono.

La struttura di base del gioco è tradizionale. Tramite il joystick controlliamo il movimento del protagonista. Spingendo in alto lo si fa saltare mentre tirando il joystick verso di noi Leander si inginocchia. L'atto di inginocchiarsi serve tradizionalmente, in questo genere di giochi, a evitare colpi o avversari che passano a mezz'altezza. In *Leander* questo accade raramente; per esempio, le frecce scagliate da alcuni avversari devono essere saltate se non si vuole essere feriti e la stessa cosa accade con colpi di alabarda e altri fenomeni poco simpatici. Questo fatto, paradossalmente, mette più a disagio il giocatore esperto - abituato a reagire meccanicamente a certe situazioni simili tra loro anche in giochi differenti - che il neofita. Fino a quando non ho preso la mano ho continuato imperturbato a inginocchiarmi ogni volta che arrivava una freccia, per puro riflesso condizionato.

Il pulsante di fuoco attiva l'arma impugnata da Leander. All'inizio il nostro eroe ha a disposizione solo una misera spada da allenamento. Armi più potenti possono essere acquistate nei negozi che si trovano sparsi un po' dappertutto nei tre mondi. Il denaro necessario per acquistare le armi (e altri oggetti interessanti dei quali parleremo tra poco) si raccoglie aprendo le casse che si incontrano lungo il cammino e in alcuni casi uccidendo gli avversari. Alcuni mostri lasciano infatti come ricordo della loro morte preziose gemme o monete d'oro in quantità variabile. Sotto questo punto di vista *Leander* ricorda da vicino un altro grande gioco di piattaforma: *Gods* dei Bitmap Brothers.

Se la situazione si fa disperata, Leander può ricorrere all'arma definitiva: facendo inginocchiare il nostro eroe e tenendo premuto per qualche secondo il bottone di fuoco del joystick si convertirà la sua energia vitale in un'onda dal potere distruttivo terrificante. L'attacco costringe Leander a sacrificare una delle sue vite ma è sufficiente a spazzare via dallo schermo tutti tranne i più agguerriti avversari. Una misura di "sicurezza" impedisce di utilizzare questo attacco se a disposizione del giocatore è rimasta solo una vita.

Ogni mondo è diviso in svariati sottolivelli. All'inizio di ogni sottolivello al giocatore viene presentata una missione da compiere. La struttura di queste missioni è generalmente molto semplice: "Raccogli la chiave che si trova nella caverna ad est e portala fino al portale teleportante che si trova ad ovest".

La cosa che varia con il progredire del gioco è la dimensione dei vari sottolivelli. Inoltre, come è logico attendersi, ognuno di essi è popolato da creature sempre più forti e pericolose. Non è possibile passare al sottolivello successivo se non si è completata la missione. Al termine dei primi due mondi è in agguato un servitore di Thanatos (leggi "cattivone di fine livello"), niente al termine del terzo si incontra... no, questo dovete indovinarlo da voi!

*Leander* è un gioco di piattaforme nell'accezione più pura del termine. L'abilità maggiormente richiesta al giocatore non è la risoluzione di puzzle - come avviene in altri titoli - ma la capacità di controllare quasi perfettamente i movimenti del personaggio. In alcuni punti del gioco è necessaria una grande precisione per completare un salto esattamente sopra a una strettissima piattaforma e non è raro che la punizione per un fallimento sia la morte immediata del personaggio (causa fetoci spuntoni verticali strategicamente piazzati). Questo non significa che *Leander* non sia anche un gioco di rompicapo, ma essi sono in larga misura relativamente semplici soprattutto per chi ha già una certa familiarità con questo genere di giochi.

*Leander* è protetto da un'armatura che può sopportare un numero limitato di colpi. La forza dell'armatura è indicata dal suo colore: quella nera è la più robusta, e assorbe sei colpi, mentre quella porpora cade in pezzi dopo il primo urto. L'armatura cambia di colore dopo ogni colpo subito, mostrando in questo modo costantemente la "robustezza" ancora a disposizione. Le armature più potenti possono essere trovate lungo il percorso o acquistate nei negozi.

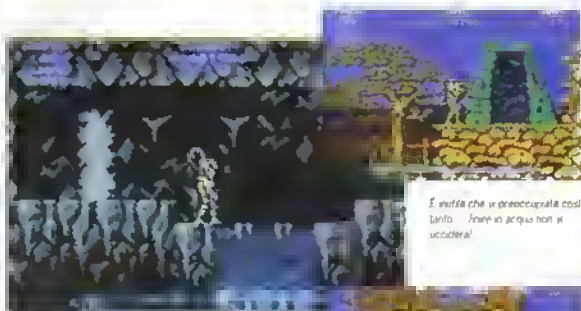
Le armi più forti includono la "Lama del Leone", della "Tempesta" e la "Spada di Forza". Ogni arma infligge ai mostri un numero di punti ferita variabile secondo la propria forza (come avviene nei GDR) e sono disponibili anche armi più convenzionali (spade corte, pugnali...). Importantissime sono le "Bombe Runiche", capaci di attivare la Lama del Leone e unica arma in grado di sconfiggere l'immagine eterea di Thanatos.

Prima che la partita abbia inizio una pagina di opzioni permette al giocatore di stabilire la difficoltà del gioco, variando l'armatura con cui si inizia l'avventura, il numero di omini a disposizione e l'opportunità o meno di avere del "continua" a disposizione quando una partita è terminata causa fine omini.

Complessivamente *Leander* è un gioco molto divertente e realizzato tecnicamente molto bene (ma del resto la Psygnosis ci ha abituato a questo livello di qualità). Gli unici nei sono una certa goffaggine da parte del personaggio quando vibra i colpi di spada (se l'avversario è troppo vicino non viene colpito e talvolta questo dà origine a pericolosi momenti di indecisione) e una generale mancanza di originalità. Di *Leander* si può dire quello che direbbe un lettore di gialli davanti a un romanzo di P.D. James: "Non dice nulla di nuovo, ma è uno splendido rappresentante del suo genere".



I due titoli che subito vengono alla mente sono *Shadow of the Beast* (sempre della Psygnosis) e *Gods del Bitmap Brothers*. *Leander* è più vicino al secondo titolo che al primo. *Shadow of the Beast* era un capolavoro di realizzazione tecnica, e in questo è sicuramente superiore a *Leander*, ma purtroppo era tradito dalla sua giocabilità di scarsissimo spessore. *Gods*, d'altro canto, vanta una scelta di opzioni superiore rispetto a *Leander* (soprattutto se si confrontano le "merci" poste in vendita nei rispettivi negozi) senza che giocabilità e qualità tecnica del programma siano state trascurate. Queste considerazioni lo pongono a un gradino più in alto rispetto al titolo della Psygnosis.



È inutile che si preoccupa così tanto. Invece in gioco non si ucciderà!



Una pala di metallo scoperta nella parca non è consigliabile anche se porta una stampa di ferro.



Ecco un tipo di servizio pubblico per il quale non occorre di più.

## VERSIONE AMIGA



Sonoro e grafico dell'Amiga sono ottimamente sfruttati, sebbene non al livello di *Shadow of the Beast*. In un gioco di piattaforme la cosa più importante è la giocabilità: la capacità di coinvolgere il giocatore nell'azione senza distrazioni o elementi di condimento inutili. *Leander* riesce pienamente in questo e si pone ai vertici del suo genere senza difficoltà.



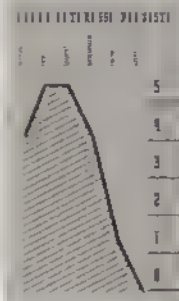
## K VOTO

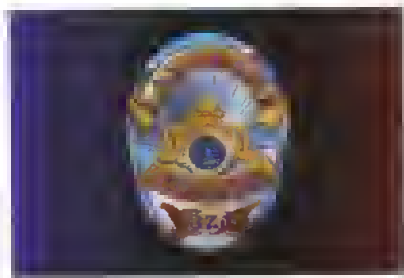


- Difficoltà di movimento: giudicata con il progredire della partita.
- Struttura di gioco per nulla originale.
- Azione spesso debole a poca frenesia.
- Possibilità di decidere il livello di difficoltà preferito.
- Grafica e sonoro di prima qualità.

**900** AMIGA  
G 6 C 7 A 5 P 8

*Leander* è un classico "carica a gioco". Impadronirsi del sistema di comando non richiede sforzi particolari e il giocatore può immediatamente concentrarsi sull'azione. Lo svolgimento del gioco è insolitamente tranquillo, con momenti di lacerazione a frenesia alternati a momenti in cui l'unico problema è calcolare il giusto balzo verso la piattaforma successiva. Il gioco è comunque coinvolgente e l'unica vera critica non vede nulla di nuovo sotto il sole: quando lo sarà finita...





Genere Avventura grafico-testuale  
Casa Sierra On-Line  
Sviluppatore Doug Oldfield  
Prezzo L. 99.000 PC

# POLICE QUEST 3

**J**im Walls e la "tranquilla" cittadina di Lytton sono nuovamente i protagonisti nella nuova, fantastica avventura grafica della Sierra On-Line per la terza puntata della fortunata serie *Police Quest*.

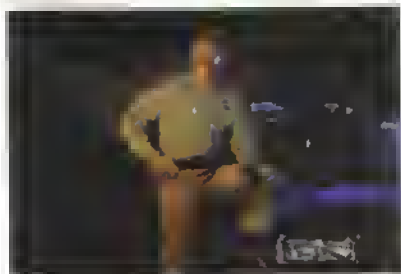
Ancora una volta l'ormai celebre Sierra's Creative Interpreter/Development System (S.C.I./D.S.) ha creato un prodotto destinato ad un successo quasi annunciato. Grazie, infatti, all'intelligente "creatore" di adventure (vedi le serie di Larry, di King & Space Quest, ecc.) sviluppato internamente alla Sierra, il programmatore si può concentrare maggiormente sul mondo dove opereranno i suoi personaggi, lasciando il gravoso compito della gestione delle risorse della macchina (grafica & suono) all'interprete stesso: una specie di S.E.U.C.K. (ricordate?) per avventure, insomma!

Il risultato è un grandioso programma con una grafica digitalizzata (e animata!) da cinematografico che presenta schermate mozzafiato nelle quali si svolge l'azione del nostro eroe di turno. Per giusta e corretta continuità con i lavori precedenti, anche stavolta il protagonista è il poliziotto ispirato alle esperienze di Jim Walls (un VERO "cop" americano!), il rinomato designer della for-

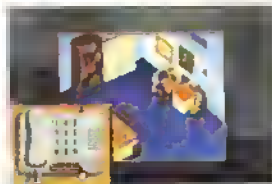
tunata serie "Police Quest" il quale (per chi non lo sapesse) durante una degenza ospedaliera ha trasferito in questo gioco per computer le sue avventure quotidiane, ovviamente rivedute e corrette da Ken Williams e dal mitico "S.C.I./D.S."

L'ambiente grafico nel quale si opera, però, è notevolmente migliorato grazie alla grafica VGA in 256 colori che sembra essere un po' lo standard futuro delle adventure Sierra (e non), anche se è disponibile una versione EGA a 16 colori che ricalca il "look" (più scarso...) dei due *Police Quest* precedenti.

Il gioco inizia alla stazione di Polizia di Lytton e procede sempre nell'ambito cittadino secondo una serie di chiamate e conseguenti interventi che arriveranno man mano che verranno risolti i casi precedenti. La struttura di gioco, infatti, è praticamente sequenziale (anche se non sembra: potenza del "S.C.I./D.S.") e consente una libertà d'azione al protagonista, a condizione che si risolvano pri-



Con il telefono sul tavolo del vostro ufficio potrete chiamare chiunque per le vostre indagini



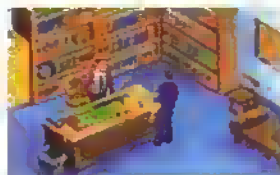
Questo non è l'ufficio di uno "spizzacasse" ma di un vostro collega



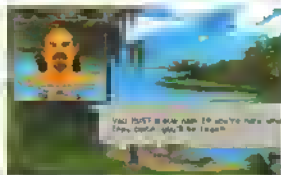
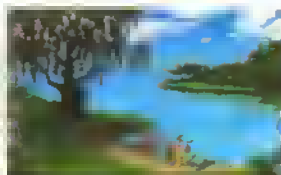
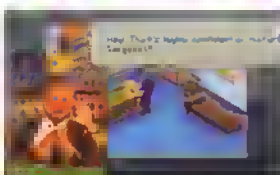


**Ennesimo scontro in casa fra titani per questo box che pone sul piatto gli ultimi due migliori prodotti Sierra a 256 colori: Police Quest 3 & Larry 5. Indubbiamente entrambi sono bocconcini alquanto prelibati e, probabilmente, dovendo sceglierne uno il compito si presenta decisamente impegnativo. Larry 5 si ispira ad un personaggio fantastico (cioè di fantasia) che, pur non avendo molto di reale, diverte moltissimo per la simpatia del soggetto da guidare nel corso del gioco/cartone animato. Police Quest 3 presenta digitalizzazioni animate impressionanti ed è sicuramente il gioco tecnicamente più avanzato prodotto in casa Sierra come, giustamente, recita con orgoglio la confezione.**

Inoltre, essendo meno sarcastico del "rivale", **P.Q. 3** ha già un elemento distintivo che dovrebbe altrettanto diversificare la potenziale utenza per la quale, in ogni modo, l'unico consiglio serio che vale è quello di affidarsi alla propria "affinità selettiva" verso l'uno o l'altro prodotto: comunque sia, sappiate che un errore è matematicamente impossibile!



Questa volta il collega è in ufficio. Ma non sembra gradire che inghiottate fra le tue carte.



#### VERSIONE PC



Anche **Police Quest 3** necessita l'installazione su disco fisso, occupando un massimo di 6 Megabytes scarsi per la versione completa indipendente dal floppy. Il gioco è davvero entusiasmante e permette al giocatore di verificare se anche in situazioni di pressione si possiede la determinazione e la risolutezza necessarie ad affrontare alcuni casi **REALMENTE** accaduti a Jim Walls. Gli interventi procedono con un realismo che ha dell'Incredibile; praticamente si potrà ammanettare un sospetto, testargli l'alito in caso di evidente stato di ebbrezza, interrogare un testimone, controllare targhe e patenti delle autovetture fermate, pattugliare un quartiere, fare un'irruzione per incastrare dei pregiudicati, persino sparare dietro ai malviventi anche se (giustamente!) ci si dovrà assumere la piena responsabilità di ogni azione, incluse le conseguenze che influiranno (in bene o in male) il seguito dell'avventura. Il problema dell'apparente libertà di azione unita ad una struttura di gioco molto rigida, però, è che se non si compiono determinati passaggi obbligatori per la continuazione del gioco la storia "si ferma" e, nella moltitudine di azioni permesse in attesa di indovinare quella giusta, la frustrazione può prendere il sopravvento...

ma alcuni "passaggi obbligati" senza i quali il film (poiché di film si tratta!) non potrà proseguire.

L'interfaccia di gioco è garantita dall'ennesimo standard Sierra (ormai una pietra miliare nel settore) delle icone "point-and-click", senza interpreti di sorta che garantiscono un'immediatezza di utilizzo del programma anche a chi non sa nulla di inglese; peccato però che comunicazioni e scritte varie di risposta non siano in italiano...

Utopie a parte è, invece, notevole il supporto musicale (compratevi una scheda sonora, però!) che si avvale, addirittura, di un tema tratto dalla colonna sonora di *Miami Vice* a opera di Jan Hammer: niente male per un videogioco! Tramite il pannello di controllo è aggiustabile persino il volume delle emissioni sonore, così come vari parametri per un accettabile



Siete stati chiamati per un intervento. Un barro disturba la quiete dei cittadini nel parco. Fate vedere che siete un buon poliziotto.

rapporto grafica/tempi d'esecuzione, anche in funzione della macchina che avete a disposizione per la quale, comunque, servono come minimo i 12 MHz di un AT-286 e gli otti 640 Kilobytes di memoria convenzionale.

Grande attenzione è stata dedicata all'animazione dei personaggi (per i quali sono stati impiegati filmati digitalizzati di attori veri), così come ai particolari grafici in generale che ricreano esattamente il mondo in cui opera il tipico ufficiale di polizia americano: persino quando ci si sposta in macchina si dovrà scegliere l'auto (quella "operativa" con sirene ed insegna o quella "di servizio" in borghese senza indicazioni) e guidarla accelerando, frenando e sterzando ai vari incroci; praticamente c'è proprio tutto!



#### K VOTO



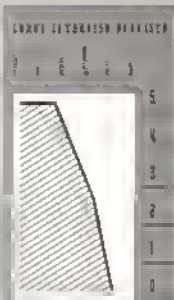
- Grafica e animazioni da film
- Sonoro da colonna sonora
- Interfaccia utente semplice e immediata
- Temi su macchine inferiori ai 12 MHz
- Struttura di gioco molto rigida e sequenziale
- Ottimizzazione precoce una volta finito

920 pc

10 9 8 8

Senza dubbio **Police Quest 3** facendo molta scena fa anche molto fumo dietro il quale, però, c'è tanto di quell'essenziale che fa di un filmato un attento di video avventurieri ispirati politici, che, in maniera rapida e indolore, potranno assillare l'oltranzismo al ruolo.

Ma se la Sierra continuerà con questo andamento qualitativo non tanto a credere che un giorno, almeno la pre-selezione per i concorsi da plaidiotto, saranno svolte con un software non molto diverso dal presente titolo...





PROVE SU SCHERMO

Genere Azione  
Casa Ocean  
Sviluppatore Probe Software  
Prezzo L. 29.000

# SMASH TV

**Si dà inizio al conto dei cadaveri! Così dovrebbe**

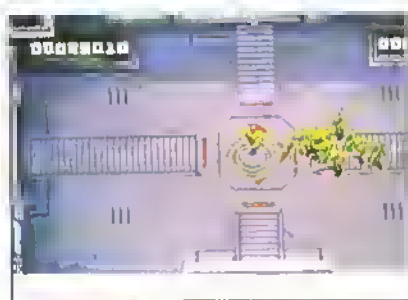
**chiamarsi questo gioco. Se pensavate che qualcuno dei giochi della vostra collezione fosse violento, brutale o cruento, ripensateci. Il gioco che vi presentiamo è la carneficina più spensierata e la più incasinata che si sia**

mai vista sullo schermo di un computer. E si tratta di uno spesso. Convertito dal famosissimo coin-op dalla Probe Software, *Smash TV* si basa su un gioco-spettacolo di ambientazione futuristica meglio noto come *It's a Knockout* su PCP. I concorrenti - da soli o in squadra - devono esplorare un enorme dedalo di stanze e raccogliere soldi e premi fantastici. L'avanzamento dei giocatori è ostacolato non da stupidi personaggi vestiti da gorilla che lanciano budini alla crema o che cercano di mettervi fuori gioco lungo lo scivoloso solcomento con un cannone ad acqua, bensì da schiere di zombie e da macchine automatizzate assassine.

Condotta da un fastidiosissimo presentatore dal sorriso super smagliante, lo spettacolo intrattiene una popolazione con il cervello in pappa che vive in una lugubre cultura del futuro. Come un'estensione un po' distorta dei cari, vecchi USA, questa cultura ha buttato a mare tutti i valori morali. Quello che conta al suo interno sono l'ostentazione pacchiana dei successi materiali, la ricchezza, la fama, l'arrivismo meschino e nicchi altro. L'audience completamente desensibilizzata richiede uno spettacolo televisivo sempre più drammatico ed eccitante, mentre i concorrenti cercano di cogliere l'occasione di aver 15 secondi di gloria, e sono disposti ad affrontare circostanze sfavorevoli e rischi d'ogni tipo nella speranza di diventare per una notte vedette televisive. Nei meandri delle minuziose stanze degli studi televisivi, stanno in agguato mostri di vario genere, ognuno

fornito della propria dose di cattiveria. I giocatori devono farsi strada, a partire da una sezione centrale dove l'audience e il ghignante presentatore siedono al sicuro, attraverso ogni stanza cercando di portarsi verso la fine di ogni livello.

Una volta entrati in una stanza, i giocatori vengono chiusi dentro: a quel punto tutte le entrate vengono sbarrate e cominciano ad affluire i mostri. Solo dopo che avrete liquidato il numero richiesto di creature le uscite verranno aperte e vi sarà concesso di accedere al livello successivo. A seconda di quanto vi sentiate coraggiosi o abili, potete scegliere di attraversare direttamente il livello seguendo la stra-



Le orde di zombie si aggirano in silenzio letale e i giocatori (come questo che vedete) che li affrontano nella maniera sbagliata e non sparando e sufficientemente non hanno alcuna speranza di successo.

da più breve oppure di ripulire ogni stanza e ucciderli alla ricerca dei pi-mi più grossi che si trovano nelle stanze dei bonus.

Tutti sanno, comunque, che in giochi come questo il punteggio non è affatto l'elemento più importante. Se è abbastanza interessante prendere nota di quanti lussuosi hostapane e set di valigie riuscite ad ammassare mentre vi fate strada lungo i livelli affrontando pericoli d'ogni sorta, è la determinazione di scoprire cosa c'è nel livello successivo che spinge i giocatori ad andare sempre avanti e che li trattiene dal tornare indietro per raccogliere più premi anche quando si rendono conto di aver raggiunto il punto di saturazione nel combattimento.

Non ci sono dubbi sul fatto che *Smash TV* funziona molto meglio quando viene giocato da due concorrenti. Un'affermazione di questo tipo a dire il vero non corrisponde precisamente alla realtà dei fatti: è più preciso affermare che giocare da soli è un po' un bidone. Questa non è una colpa dovuta al lavoro di conversione. Piuttosto al contrario. Il coin-op era di gran lunga più divertente con un secondo giocatore contro il quale strepitare e da sottoporre a cruche e questa considerazione vale anche per la versione domestica. Affrontare le ondate successive di zombie è molto divertente quando c'è un compagno che vi guarda le spalle e vi tira fuori dalle situazioni più difficili e pericolose, ma, a voler essere onesti, se il giocatore si trova da solo la cosa può diventare un po' noiosa.

Nei livelli iniziali la massa di mostri ai quali sparare è formata da gangster grassi e calvi armati di mazze da baseball e vestiti con coloratissime magliette. In questa parte iniziale del gioco, nessuno dei nemici da affrontare è particolarmente pericoloso. È piuttosto l'elevato numero degli assalitori che alla fine può creare qualche problema. Mentre i corpi si ammucchiano uno sull'altro e le munizioni delle numerose e tecnologiche armi che avete a disposizione calano, se non fate attenzione rischiate di ritrovarvi in situazioni difficili o addirittura di essere annientati. Poiché i mostri affluiscono nella stanza approfittando di un'entrata dopo l'altra, in successione molto veloce, può succedere che un angolo della stessa stanza che prima potevate ritenere ragionevolmente sicuro si trasformi in una manciata di secondi in una trappola letale. È proprio questa continua e inesorabile



E qui cominciano i guai. Lo sfondo principale si trova al centro nel luminoso di gioco con i tanti pericoli più pericolosi che si trovano intorno al bordo. In alto il personaggio che sta. Quando siete arrivati alla fine del gioco, se volete computerizzare una battaglia a tre di acqua calda o qualcosa del genere, dovete sconfiggere almeno 100.

pressione sulle reazioni dei giocatori che rende *Smash TV* così coinvolgente.

Diversamente da molti giochi di questo tipo, *Smash TV* ha moltissime opzioni di controllo e alcune nuove vengono dal fronte del joystick. Uno o due giocatori possono partecipare alla partita, e ciascuno di essi può scegliere di usare uno o due joystick. Il primo metodo richiede un po' di lavoro sulla tastiera, ma non comunque l'acquisto di uno splitter. L'altro invece, pur avendo un prezzo ragionevole (circa L. 25.000), consente al giocatore di usare uno stick per il movimento e l'altro per dirigere i colpi. In questo modo non sono necessari dei tasti di fuoco e, contrariamente a quello che si può pensare, non è per niente irritante cercare di usare due joystick.

Il vantaggio ovvio del secondo sistema, come ogni giocatore di *Smash TV* sa bene, è che non è necessario spingere nella direzione che si sta seguendo. In poche parole, questo significa che i giocatori possono allontanarsi da una situazione difficile e continuare a sparare in direzione della massa di mostri che lo inseguono. Il giocatore può perciò aggirare la maggior parte delle prime schermate lavorando all'unisono con i due stick e liquidando una dopo l'altra le numerose orde di mostri.

Come è facile intuire questo, oltre a costituire una piacevole novità, è un elemento vitale all'interno del gioco.

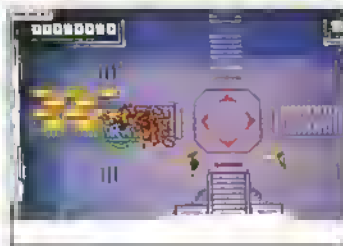
*Smash TV* non funziona affatto usando il primo metodo di controllo. Anche se alla Probe hanno fatto del loro meglio per provvedere alle esigenze del giocatore con un solo stick, il continuo bisogno di premere un tasto, di indirizzare i colpi o di premere sull'opzione di fuoco all'indietro è eccessivamente frustrante e fastidioso.

Se però due giocatori riescono a procurarsi uno stick a testa si divertiranno abbastanza. Selezionando il gioco a un solo giocatore con due joystick, si può ottenere una sorta di gioco di squadra perché un giocatore controlla il movimento e l'altro controlla la direzione del fuoco del personaggio.



**Smash TV**, pur avendo un proprio stile particolare, ha molto elementi in comune con l'eccellente *SWIV* della Storm, semplicemente per il fatto di essere un ottimo spara tutto. In entrambi i titoli, sono assenti fronzoli vari che rallentano il gioco e si è fatto tutto il possibile per dare al giocatore una continua ed eccitante scarica di adrenalina. Esattamente come *SWIV* che vi comunica una sensazione un tantino perversa di soddisfazione quando i carri armati e gli elicotteri del nemico saltano in aria, anche *Smash TV* fornisce brividi di questo genere.

Non è assolutamente inutile come potrebbe sembrare ed è davvero molto divertente. Richiede un gioco di squadra serio fra i due giocatori e una certa compatibilità, forse superiore a quella richiesta a un giocatore quando controlla il proprio personaggio, poiché in quest'ultimo caso c'è un forte elemento di competitività visto che ogni giocatore si azzuffa per ottenere i premi migliori e i potenziamenti. Si



ottengono sensazioni abbastanza entusiasmanti di gratificazione e di amicizia quando si riesce a guidare un personaggio fuori da una situazione apparentemente impossibile.

All'inizio del gioco i giocatori sono forniti di fuochi standard e possono raccogliere una serie di potenziamenti procedendo all'interno del gioco. A voler essere franchi, sono piuttosto ridotte le possibilità di progredire in qualche modo negli ultimi livelli senza possedere potenziamenti di una certa consistenza. Questi potenziamenti appaiono casualmente e limitarsi ad allontanare le orde rampanti di mostri e a desiderare ardentemente che compaia all'improvviso un potenziamento per cambiare la situazione può rivelarsi un'esperienza piuttosto frustrante e snerbante.

Gli "extra" a disposizione di gran lunga più efficaci sono la bomba intelligente (contraddistinta da un piccolo razzo giallo) che distrugge istantaneamente tutti i nemici

anche se in modo più limitato e personale. Probabilmente *Smash TV* ha la meglio su *SWIV* su questo fronte per il fatto che vi è quasi concesso selezionare mostri particolarmente irritanti e farli fuori come vi pare. A parte questo però *SWIV* rimane la colonna portante dei giochi dinamici, se non altro per quel pizzico di classe in più che lo caratterizza. La "durezza" di *Smash TV*, sempre presente, si rivela a volte troppo rozza ed elementare.



presenti sullo schermo solo toccandoli e lo scudo che assicura l'invulnerabilità. Quest'ultimo viene attivato anche quando il giocatore entra nel livello con una nuova vita e gli garantisce un paio di secondi di immunità. Quando il giocatore indossa lo scudo è in grado di uccidere i mostri semplicemente camminandoci sopra, con il solo contatto fisico.



TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

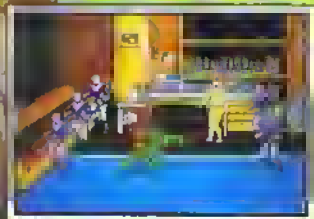
TM

THE COIN-OP!



## IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire  
le loro forze e combattere  
contro la squadra di Shredder™  
e salvare così April™ e  
Splinter™. Assumi il controllo  
della tua Tartaruga preferita  
all'insegna di questa  
"tattarughesca" versione  
coin-op della Konami®



KONAMI®

Image Works, Iron House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel 071-928 1454 Fax 071-583 3494

"Teenage Mutant Hero Turtles" is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios, USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Konami Ltd under license from Konami® and under sub license from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Microsoft Ltd. Image Works is a brand name of Microsoft Ltd.

**LEADER**  
BEST OF THE BEST

Gli scudi però, come altri oggetti, non durano a lungo, i giocatori perciò devono essere molto cauti e evitare di evitare di "inciampare" un po' troppo a caso nelle masse aliene. Non sarebbe "sinipatico" se il vostro scudo si inceppasse proprio mentre vi trovate nel bel mezzo di una zona ostile.

E opportuno anche evitare le numerose mine disseminate sul pavimento. Se commettete l'errore di imbarbarvi in uno di questi flagelli, essa vi ucciderà immediatamente facendovi saltare in aria con una tremenda esplosione e distribuzione complementare di bulbi oculari e scarpe in ogni direzione. Le mine sono molto frequenti nelle stanze dei bonus. Queste stanze, a ingresso opzionale e che si possono essere saltare semplicemente per uccidere i cattivi di fine livello, sono piene di beni d'ogni tipo e di denaro. Tutto quello che i giocatori devono fare per raccogliere le merci e correrci sopra. Non dimenticate però che ogni stanza dei bonus è infestata anche da centinaia di mostri pronti ad attaccarvi in diverse modalità. Bisogna ragionare quindi con una certa sennet e fare bene i propri calcoli per decidere se vale o meno la pena di rischiare la propria vita per un paio di valigie o un bollitore.

In *Smash TV* è importante fare continuamente il bilancio dei danni che si sono subito e stabilire quali minacce hanno priorità. Capita raramente di essere uccisi da un solo nemico. Il più delle volte si fa fiasco venendo messi in difficoltà o sconfitti dalle masse incalzanti dei mostri. Il giocatore deve decidere ad ogni momento da dove arriva la minaccia più pericolosa e quindi combatterla. Ne risulta un continuo cambiamento di direzione e fuoco non stop. Una regola da rispettare assolutamente in questo gioco è infatti quella di non fermarsi mai per più di un secondo. È evidente che i dettagli di carattere grafico sono importanti perché un gioco simile sia realistico e credibile. Ottenere effetti realistici da centinaia e centinaia di mostri che infestano il campo è senz'altro molto più difficile che raffigurare uno o due che si muovono per conto proprio. Alla Probe hanno deciso di lanciare chiazze di sangue, in verità quanto banali, ogni volta che si colpisce un cattivo. Non si tratta di uno spettacolo troppo eccitante, ma è un compromesso abbastanza comprensibile considerando il gran numero di animazioni che deve essere immagazzinato. In linea di massima però le immagini sono molto impressionanti con migliaia di mostri che affollano lo schermo facendo roteare le mazze da baseball, dozzine di Mister Granata che, fedeli al proprio nome, ruotano intorno e poi esplodono in schegge di metallo volanti) che si aggirano disorientatamente e schiere di scagnozzi del presentatore che schiamazzano su carri armati scoperti scaricando lanciafiamme sugli sfortunati concorrenti.

Nell'incalzare della carneficina, scoprirete che è molto seducibile trovarsi ad annuire, a boibottare e a gridare fii i tenti quando state per far fuori un nemico. Infatti entrate finalmente in possesso di una delle armi di potenziamento dopo un lungo periodo di relativa codardaggine (molto spesso i giocatori che riescono meglio sono quelli che passano la maggior parte del tempo a tornare indietro) e poter quindi scatenare una punizione apocalittica e implacabile sugli inseguitori mutanti è uno degli elementi più soddisfacenti presenti in *Smash TV*.

Una delle principali critiche che si possono rivolgere a questo gioco è che al fascino immediato che suscita corri-

(a destra) *Smash TV* è stato in dotto necessario per sopravvivere alle battaglie futuristiche?

## Versione Amiga

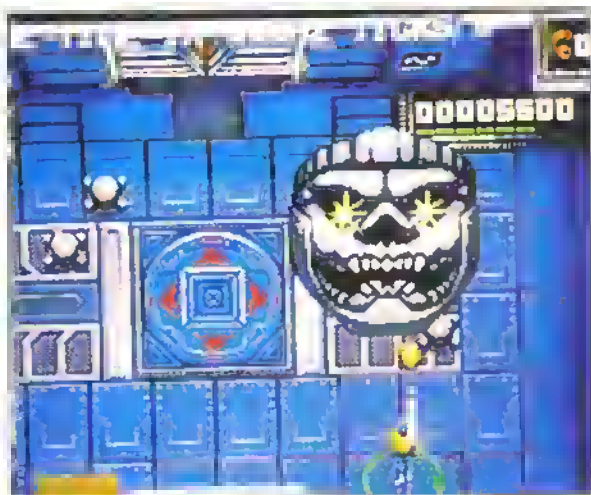


I proprietari di Amiga hanno la fortuna di godersi forse una delle migliori conversioni da coin-op che sia mai stata realizzata.

Graficamente piacevole, anche se non proprio elegante, con più azione di quanta riesca seguirne anche il più rapido degli stick, ha rispettato in maniera adeguata l'atmosfera un po' assurda dell'originale. Nonostante l'ampiezza dei livelli, il tempo di accesso al disco è stato tenuto piacevolmente basso. Le altre versioni non possono essere recensite perché sono ancora in fase di lavorazione. Date un'occhiata all'apposita rubrica della rivista il prossimo mese per saperne qualcosa in più.



[Sette] L'... il mostro sta più indolente... e proprio quando pensavate che fosse morto accede che si rivela in molti i mostri sono piuttosto "robusti" e che ogni tanto se la cavano lanciando il giocatore attraverso nella loro capacità di resistenza.



sponde d'altra parte una noia sui tempi lunghi (e sempre l'altra faccia della medaglia). È piuttosto improbabile, infatti, che i giocatori ritornino su un gioco che si rivela così difficile negli ultimi livelli, e questo indipendentemente dalla loro determinazione iniziale a cedere e distruggere tutti i mostri di fine-livello. È vero che la sensazione un po' eroica di completare fino in fondo i livelli più complicati può rivelarsi un incentivo a tornare sul gioco per quelli che desiderano averne di più, ma è altrettanto vero che si tratta di una minoranza. Gli appassionati del coin-op di *Smash TV* molto difficilmente si preoccupano di sciocchezze tipo il coinvolgimento sui tempi lunghi, mentre giocheranno con piacere una delle migliori conversioni da coin-op che sia stata prodotta dalla Ocean.



## K VOTO



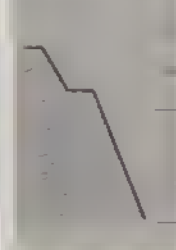
Eccellente l'azione con i giocatori. Penetrazione carnificina. Varietà di armi. Non è un gran che giocare da soli. Inevitabilmente difficile. Non tutto "profondo".

## 895 AMIGA

G 10 30 40 50

D'accordo, non si può dire che si tratti del gioco più cerebrale che sia mai stato prodotto. Ma che un porta? È quello che più e in questo campo non è assolutamente inferiore a video giochi quali Tetris, Zany Golf e Defender; tutti giochi che a raccontarli sembrano delle schizofrenie, ma che sul settore del gioco sono semplicemente eccezionali. Anche se non avete nessun particolare desiderio di arrivare fino agli ultimi livelli, potrete rilassarvi (e soprattutto) quando volete e ce ne sono delle interminabili orde di mostri sempre sulle linee del fuoco fantastico. Comunque, senza voler sembrare troppo schizofrenici, è improbabile che riesca a conservare l'interesse più di quanto non abbia fatto il coin-op.

1111 1111 1111 1111 1111 1111







# PERFORMANCE DIV. GP

VIA IV NOVEMBRE 32/34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)

TEL. 02/6128240 - FAX 02/66012023



Articolo	Prezzo (IVA inclusa)	Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 850.000	CDTV COMMODORE.....	Telefonare
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 1.590.000	Amiga 500.....	L. 690.000
PC 386 SX 16 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 1.200.000	Drive Esterno per Amiga.....	L. 160.000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 3.250.000	Monitor colore per Amiga / PC 88331I - 1084S con cavo.....	L. 490.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 2.700.000	Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando.....	L. 280.000
PC Portatili 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD.	L. 3.800.000	Modulatore per Amiga.....	L. 60.000
Case Desktop - Migli Tower - Mini Tower ecc.....da	L. 145.000	Schermo protettivo antiriflesso per monitor.....	L. 60.000
Mother Board 286 16/21 Mhz.....	L. 250.000	Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500.....	L. 75.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz.....	L. 390.000	Espansione 2 Mb interna A. 500.....	L. 290.000
Mother Board 386 25 Mhz.....	L. 590.000	Espansione 2 Mb esterna A. 500.....	L. 425.000
Monitor CGA colore.....	L. 490.000	Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda.....	L. 430.000
Monitor VGA 800 x 600 colore.....	L. 590.000	Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda.....	L. 430.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore.....	L. 680.000	Scheda Janus per Amiga 2000.....	L. 450.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC.....	L. 990.000	Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb.....	Telefonare
Monitor VGA Monocromatico.....	L. 260.000	Modem Amiga.....da	L. 275.000
Stampante MPS 1230 b / n.....	L. 390.000	Scanner per Amiga.....	L. 450.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n.....	L. 390.000	Digitalizzatore Amiga.....da	L. 95.000
Stampante MPS 1550 colore.....	L. 450.000	Videogenlock Amiga.....	L. 490.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore.....	L. 490.000	Tavoletta grafica Amiga.....	Telefonare
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n.....	L. 680.000	Interfaccia Midi per Amiga.....	L. 45.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore.....	L. 795.000	Mouse Amiga.....	L. 59.000
Stampante Laser.....	L. 2.400.000	Mouse Ottico Amiga.....	L. 90.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb.....	L. 140.000	Brush Mouse per Amiga.....	L. 135.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb.....	L. 195.000	Trackball Amiga.....	L. 95.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb.....da	L. 180.000	Action Replay per Amiga.....	Telefonare
Scheda VGA 800 x 600 256 K.....	L. 120.000	Alimentatore Amiga.....	L. 115.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile.....	L. 240.000	Copricomputer plexiglas Amiga.....	L. 15.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb.....	L. 290.000	Tappetino mouse antistatico.....	L. 12.000
Hard Disk 40 Mb.....	L. 390.000	Penna Ottica per Amiga c / programma.....	L. 35.000
Hard Disk 52 Mb.....	L. 475.000	Kit 4 joystick per Amiga.....	L. 29.000
Hard Disk 90 Mb.....	L. 730.000	Boot DE1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga.....	L. 19.000
Controller per Hard Disk e Drive.....	L. 65.000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse).....	L. 29.000
Modem interno 2400.....da	L. 230.000	Turbo Pedal.....	L. 49.000
Modem esterno 2400.....da	L. 290.000	Joystick c / cloches BAR manuale.....	L. 9.000
Scanner PC.....	L. 295.000	Joystick c / cloches BAR manuale trasparente.....	L. 15.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212.....	L. 550.000	Joystick c / cloches BAR microswitches nero.....	L. 25.000
Mouse PC.....	L. 45.000	Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica.....	L. 10.000
Mouse PC GM - 6000.....	L. 69.000	Joystick c / 3 spari + autofire.....	L. 15.000
Mouse PC Ottico.....	L. 85.000	Joystick c / 3 spari + microswitches.....	L. 25.000
Trackball PC.....	L. 90.000	Joystick trasparente autofire.....	L. 19.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)....	L. 430.000	Joystick trasparente microswitches.....	L. 29.000
Scheda Clock XT.....	L. 20.000	Joystick PRO 5000 c / microswitches nero.....	L. 38.000
Scheda Fax.....	Telefonare	Joystick SWITTY JOY.....	L. 20.000
Scheda Multi I / O AT.....	L. 35.000	Joystick ALBATROS microswitches.....	L. 49.000
Scheda parallela.....	L. 20.000	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire.....	L. 39.000
Scheda RS 232 Doppia.....	L. 29.000	Joystick MINI BAR Professional.....	L. 75.000
Scheda espansione.....	L. 180.000	Joystick SUPER STICK da tavolo.....	L. 39.000
Scheda joystick (2 porte).....	L. 25.000	Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon.....	L. 25.000
Convertitore joystick PC e analogici.....	L. 35.000	Joystick VG260.....	L. 20.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici).....	L. 49.000	Joystick FIGHTER (cloches aereo).....da	L. 69.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz.....da	L. 190.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113.....	L. 25.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz.....da	L. 290.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123.....	L. 29.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo.....	Telefonare	Joystick PC WINNER.....	L. 35.000
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori.....	Telefonare	Joystick per AMSTRAD man. e micro.....da	L. 19.000
		Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE.....da	L. 19.000
		Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb.....	L. 1.000
		Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.).....	L. 1.500
		Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K.....	L. 1.000
		Dischi 5" 1 / 4 DE.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.).....	L. 2.500
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso).....	L. 49.000
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.).....	L. 4.500
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.).....	L. 20.000
		Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.).....	L. 25.000
		Kit Pulisciteline Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2.....	L. 15.000
		Kit Pulisciteline per Videoregistratore.....	L. 19.000
		Carta stampante mod. conf. (conf. 500 fg.).....	L. 18.000
		Portacassette MULTIBOX (10 pz.).....	L. 3.500
		GAME C.64 disco originali.....da	L. 10.000
		GAME C.64 cassetta originali.....da	L. 10.000
		GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali.....da	L. 20.000
		GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali.....da	L. 20.000
		CARTUCCE NINTENDO.....	L. 15.000
		CARTUCCE GAME - BOY.....	Telefonare

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
- PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI
- RIPARAZIONI

## CASH & CARRY



# WARM UP

Sembra che per consolarsi dalle finite delusioni della casa di Maranello è tanto più facile da regalarci nel corso dei campionati del mondo di Formula 1. L'unico modo sia abbandonarci alle macchine e i giochi per computer sanno dare.

Warm up della Genias mette di correre con anticipo di alcuni mesi la stagione di F1 che ci sta aspettando. Scegliendo monoposto che vanno dalla precaria Leyton House alla "più amata dagli italiani" Ferrari, è possibile allenarsi su tutti i circuiti presenti nel calendario del Campionato del Mondo, in vista delle più impegnative e importanti gare ufficiali.

A seconda della vettura scelta dipenderà la velocità, la robustezza, la tenuta di strada e il tipo di cambio utilizzato (automatico o manuale), naturalmente scegliere una vettura piuttosto che un'altra determina anche un livello di difficoltà aggiuntivo oltre ai tre proposti nel menu iniziale. Infatti, se la Ferrari è molto veloce, robusta e ha il cambio automatico (utilissimo per evitare perdite di tempo o sterzate non desiderate), la Minardi risulta meno potente e più difficile da controllare.

La visione del gioco è dall'alto, con le vetture che seguono la pista man mano che si snoda lungo lo schermo. In questo modo risulta però quasi impossibile, a meno di non conoscere a memoria il tracciato, determinare quando si sta per imboccare una curva a gomito o una parabolica. È vero che delle frecce appaiono sulla pista dando indicazioni sul tracciato, però a meno di averlo percorso diverse volte risulterà difficile sapere quale giusta impostazione bisogna prendere per sfruttare al massimo le particolarità della pista. Questo, che può sembrare un difetto, in fin dei conti si rivela un pregio, in quanto anche nella realtà è necessario conoscere a mena dito un percorso per riuscire ad avvantaggiarsi nel modo più consono al nostro stile di guida.

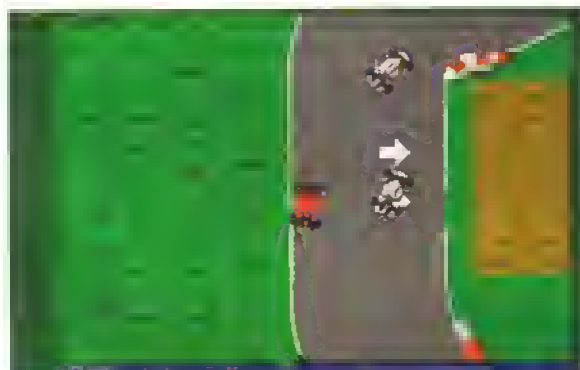
Lo scorrimento è davvero fluido, dando un'ottima sensazione di velocità, mentre la grafica è sufficientemente curata da far pensare di seguire il dato Gran Premio dall'invidiabile posizione dei cameramen sull'elicottero RAI.

La giocabilità è comunque il vero punto di forza del gioco. La conduzione della monoposto risulta decisamente istintiva e immediata e, a meno che non abbiate problemi di pneumatici, anche piuttosto semplice. L'opzione di poter accelerare tramite il pulsante del joystick evita la necessità di costringersi a fare acrobazie per poter dare gas e al tempo stesso sterzare.

Le uscite di pista, che sono tanto frequenti quanto inopportune, rendono difficile la "presa a terra" dei pneumatici, a causa dei detriti (erba o altro) che si attaccano alle gomme calde, causando un ulteriore rallentamento quando si riprende posizione sul

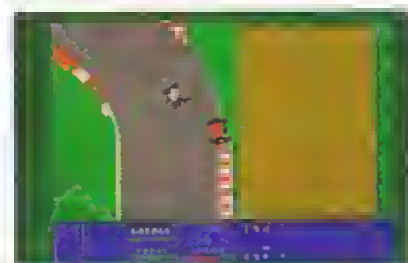


Le macchine sono disegnate ancora bene soprattutto nella schermata delle scelte



circuito. Un effetto fantastico, sia pur nella sfortuna, è quello di fare testa coda nel tentativo di rientrare in pista, sembra di vederli e il Piquet dei bei tempi.

In definitiva Warm Up è un ottimo gioco. Non pretende di essere la fedele riproduzione del campionato del mondo di Formula Uno, ma ciò nonostante, pur mantenendo alto il livello videogioco, strizza l'occhio alla simulazione vera e propria, dando così la sensazione di competere, divertendosi, con gli agguerriti team del Circus. Un buon acquisto per tutti gli appassionati di giochi di guida.



Utilizzare i corsivi non è una buona scelta. Meglio una guida più dritta e regolare



## K VOTO

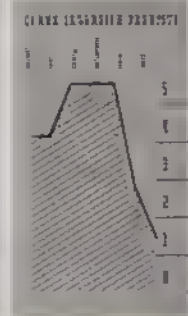


- Scoring veloce
- Grafica minuta ma accettabile
- Tutti i circuiti del Campionato di F1
- Non molte macchine da scegliere

**860** AMICA

Warm Up ha il pregio di essere un gioco che allarga lo sguardo, senza la polemica esasperante di voler simulare appieno quello che è il mondo della Formula Uno. Lo scopo viene raggiunto nel migliore dei modi, garantendo ore di divertimento dicimmo "apanslesio", bisogna aggiungere che anche i più esigenti sapranno trovare l'elemento strategico nelle numerose opzioni di messa a punto della monoposto, e le differenti caratteristiche delle varie vetture puntellano al mantenere alto il livello di sfida per parecchio tempo.

Forse il gioco corre il rischio di divenire un po' ripetitivo col passare del tempo, non riuscendo a cogliere il vero spirito di questo sport, ma è un commento che può passare in secondo piano perché, siete avvisati, Warm Up è divertente proprio per le sue capacità di affrontare uno sport nel suo aspetto più divertente evitando l'esasperazione propria del mondo automobilistico.



# DEUTEROS

**L**a ACTIVISION torna là dove nessun uomo è giunto prima. Sono passati quasi 1000 anni da quando l'uomo, distrutta la Terra, si dedicò alla conquista del sistema solare. Nel giro dei seguenti 200 anni, l'organizzazione "Millennium" era riuscita a ricostruire la Terra, sconvolta da crisi ambientali grazie a un "terra-formatore" di origine aliena.

Ora, nel 3100 d.C., l'uomo deve ripercorrere il cammino inverso, e dalla Terra deve riconquistare il sistema solare, pianeta dopo pianeta, incontrando le stesse difficoltà trovate dai suoi antenati. Infatti, ricostruita Earth City sulle ceneri del disastro ecologico, i terrestri si sono completamente dimenticati del glorioso passato che li aveva portati su Marte, Giove, fino a Plutone, e delle tragiche guerre coloniali che si scatenarono in seguito alla distruzione della Terra. Nei panni del comandante supremo, il giocatore deve prendere le redini di Earth City e dare avvio all'operazione "Deuteros", che in greco, significa "Secondo"...

Earth City non è certo un paradiso, visto che mancano le materie prime e l'energia, indispensabili per costruire le astronavi e le basi. Gestire un impero spaziale non è certo semplice, soprattutto quando è in rovina sia economica che scien-

tifica, ma grazie all'intelligente sistema di controllo a icone, potrete passare dalla sezione scientifica a quella delle fabbriche in un batter d'occhio. Sempre grazie a queste poche icone quando (se...) avrete delle colonie su altri pianeti o satelliti, potrete accedere anche al loro controllo.

La situazione sembra veramente drammatica, ma i fatti non foste a viver come bruti, ma per seguir virtute e conoscenza...", quindi bisogna cercare di fare qualcosa. Dopo aver arruolato scienziati, tecnici e marine a sufficienza, si può costruire uno shuttle, con cui mandare in orbita la base spaziale. Quello è il vero trampolino verso lo spazio; difatti le grandi astronavi spaziali, capaci di viaggiare da un pianeta all'altro, necessitano di un dock orbitante. Naturalmente bisogna riscoprire i segreti degli antichi: il team scientifico parte con le conoscenze basilari, ma in poco tempo sarà in gra-



Esce bene o male? Le Seghe planetarie? Altro che Federazioni! I due contendenti vincano: "Cassio Steller" e poi superano l'oscurità della battaglia.

do di progettare navi spaziali di diversa grandezza, pod criogenici, laser planetari, caccia spaziali, ecc.

Non potrebbe esserci corsa allo spazio senza una bella guerra spaziale, quindi è utile tenersi pronti per ogni evenienza. Non vi ricordate di quei mutanti che verso la fine di Millennium 2.2 si ribellavano all'autorità di Base Luna? Ci sono ancora, e hanno creato un impero spaziale molto più pericoloso di quello dei Marziani. Le battaglie spaziali si risolvono alla "Guerre Stellari": quando due incrociatori militari si scontrano, appare uno schermo tattico con cui si può assistere alla battaglia tra i caccia; chi rimane sul campo di battaglia, ha vinto.



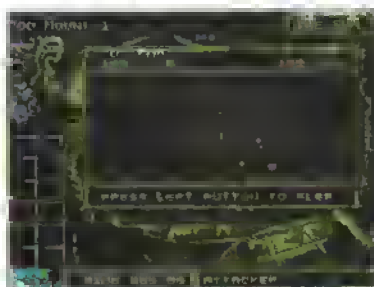
#### VERSIONE AMIGA



Sia che non abbiate mai sentito parlare di Millennium 2.2, sia che abbiate passato le notti sul computer fino a vedere il sole sorgere sulla Terra "terraformata", sicuramente Deuteros non vi deluderà! La grafica è in stile "futuro alla Blade Runner", tetra e cupa, mentre la trama, degna di un romanzo di Asimov, vi assicura un bel po' di divertimento a lungo termine: quando scoprirete la soluzione a un problema, ne troverete altri due ad aspettarvi!

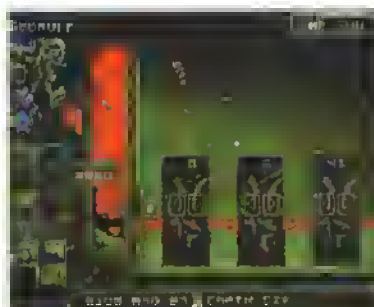


Schermo principale di Earth City - anche se è un po' desolito, anche qui potete controllare in sistema standard.



Isola in central Lo Shuttle. Con questo potrete ricreare in orbita una base orbitale (ma va?)

centrali. Questo è lo schermo del reparto ingegnere: potete costruire tutto quello che è stato prodotto, se disponete dell'energia giusta.



**Deuteros per Amiga non gira con il wb 1.3. C'è però un trucco. Basta avviare l'Amiga con un wb, resettare il computer e inserire il programma.**



#### K VOTO



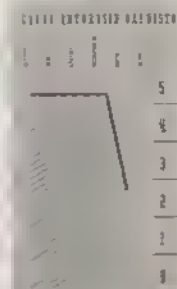
- Il migliore gioco di strategia da Millennium 2.2
- Grande longevità
- Replica un po' troppo la trama di Millennium

**910** AMIGA  
G O A P  
8 8 7 9

Impegnabile? Mo'... come ed Imperium e Supremacy - hanno il rateo di vincere il successo di Millennium 2.2, ma solo l'Activision è riuscita a farcela: Deuteros parte là dove cercate arrivare il di bruggendo Marte. Se ci avete messo un mese a conquistare Marte, più che che vi dovete conquistare l'intero sistema Sole e i Quattro le completerete forse la metà: da parte, ma vi garantisco che aspetterete con ansia la terza puntata?



Saltano subito all'occhio le analogie con il "primo capitolo" della saga spaziale dell'Activision; inoltre, altri due o tre giochi hanno "copiato" Millennium 2.2, senza però riuscirci fino in fondo: o erano troppo semplici, come Supremacy della Virgin, o troppo complessi e macchinosi, come Imperium della Electronic Arts. Beh, Deuteros è un bel passo avanti: dovreste conquistare il sistema solare, costruire basi, combattere una razza aliena sicuramente più pericolosa dei marziani di Millennium, e gestire un vero impero. Dovreste inventare e scoprire un sacco di cose, dal raccogli-asteroide allo shuttle, dal caccia spaziale alla mega-portaerei stellare. Non vi stancherete tanto presto, e il tutto è reso con una immediatezza sconvolgente!



PROVE SU SCHERMO

DEUTEROS





# NEWEL® srl

VENITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA  
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORINE

## computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahan, 75  
NEGOZIO tel. 02 / 323492  
UFFICI tel. 02 / 3270226  
FAX 24h tel. 02 / 33000035  
UFFICIO SPECIAZIONI tel. 02 / 33000036



## DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DEL LETTORE LASER DISC CON INTERFACCIA PER AMIGA. NUMEROSI TITOLI COME DRAGON'S LAIR e THAYER'S QUEST GENLOCK



Il Genlock PLUS Vi permetterà di creare i Vostri titoli e titoli con la spettacolare grafica dell'Amiga, potete combinare il vostro video prelevato con gli effetti studio di colorati, dissolvi e Invert (keyhole). Oltre a creare i Vostri effetti speciali desiderati, Vi permetterà di allungare l'espansione l'ultra.

### CARATTERISTICHE

- a) Facile installazione.
- b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
- c) Compatibile con tutti i modelli Amiga e Commodore CDTV. d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'Amiga di passare attraverso il GENLOCK fino al monitor anche se l'Amiga o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
- e) Doppia manopola per il controllo Dissolvenza che permette di avere una libera regolazione in diverse gradazioni sugli effetti Overlay oppure Invert (Keyhole).
- f) Port Extra video-Thru permette il controllo separato dei soli segnali video.
- g) Extra RGB pass-thru permette il controllo separato dei segnali RGB per commentare la grafica dell'Amiga in tempo reale.
- h) Port Key-in, port per espansioni con dispositivi esterni per l'effetto Key.

**NOVITA'**

### SPECIFICHE TECNICHE

**COMPATIBILITA'** La serie completa dei computer Amiga o Commodore CDTV

#### COMPATIBILITA' VIDEO INPUT/OUTPUT

ENCODER Segnali PAL  
PAL  
INTERFACCIA Connettore D-Sub 23 pin  
INPUT/OUTPUT Jack RCA per VIDEO INPUT, Jack RCA per Ingresso esterno Key, Jack RCA per VIDEO OUTPUT, Jack RCA per l'uscita VIDEO-THRU, DB-23 Amiga per l'uscita RGB-THRU  
SEGNALI VIDEO 1 Vpp  
SEGNALI KEY Compatibili TTL  
ALIMENTAZIONE Optional + 12VDC 800mA (alimentazione esterna)  
CONTROLLO DISPLAY Gli effetti Overlay e Fade sono regolabili dalle due manopole  
INDICAZIONI SUL PANNELLO Led rosso Amiga ON - Led verde video attivo  
DIMENSIONI 220mm x 141mm x 38mm

**L. 590.000**



GENLOCK e' un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione piu' cari e ingombranti. Con il Genlock Vi sarà permesso di

- 1) Registrare le animazioni con lo meraviglioso grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
- 2) Fondere l'effetto a grafica sul video.

3) Utilizzare la Vostra televisione e colori a casa come se fosse un monitor a colori. Genlock o' lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

### CARATTERISTICHE

- a) Facile installazione
- b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
- c) Pannello di controllo completamente ecessibile.
- d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
- e) Effetti speciali di dissolvenza o fusione stabili o omogenei.
- f) Il Genlock e' il piu' affidabile genlock per AMIGA che possa offrirvi tutto questo caratteristiche.

### MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

A) Modo dissolvenza.  
Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video. Regolando la manopola nelle due direzioni si avrà una variazione del grado di trasparenza.  
B) Modo AMIGA  
Nessun segnale video sarà visibile (anche se uno e' connesso) solo il segnale codificato dall'AMIGA e' attivo  
C) Modo fusione  
L'immagine video e' visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano. Regolando la manopola si avrà una variazione del grado di visibilità dell'immagine grafica fusa

### SPECIFICHE TECNICHE

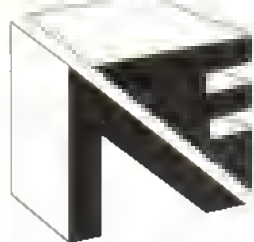
**COMPATIBILITA'** AMIGA 500,1000,2000,3000 e ogni video composto PAL  
**SORGENTI VIDEO**Telecamere, videoregistratori, camcorders o lettori di dischi laser  
**CODIFICATORE** PAL  
**INTERFACCIA** D-Sub23-pin RGB  
**INPUT/OUTPUT** Jack RCA  
**SEGNALI VIDEO** 1 Vpp  
**ALIMENTAZIONE** Alimentatore +12VDCesterno  
**MODI DI VISUALIZZAZIONE** 4 modi  
**DIMENSIONI** 120mm x 202mm x 25mm

**L. 299.000**

**SCONTO PER I SIGNORI RIVENDITORI**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA**

**DISPONIBILI OLTRE 10 MODELLI DI GENLOCK-NOVITA' GENLOCK SUPER-VHS L990.000**



# NEWEL®

srl

VENITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA  
EVASIONE OROINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORIONE

**computers ed accessori**  
20133 MILANO via Mac Mahon, 75  
**NEGOZIO** tel. 02 / 323492  
**UFFICI** tel. 02 / 3270226  
**FAX 24h** tel. 02 / 33000035  
**UFFICIO SPEDIZIONI** tel. 02 / 33000036

## DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare definitivi danni causati da diversi virus dell'AMIGA.

### DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica costantemente in quale traccia si trova la trinità magnetica del Floppy-Disk e, questo è molto utile al fine di diagnosi del Floppy-Disk stesso.

### FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi posizione del floppy disk.

Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Disk e non al sistema collegato all'ANTIVIRUS.

### AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K067 genera un bip per avvisare che si è iniziata la scrittura o di scrittura di dati su una porzione del floppy disk.

### FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCEPTE per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Nuovo floppy disk.

La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (disk) ed i Floppy-Disk esterni del vostro sistema.

### SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY 7 segmenti LED  
PESO 0,43 kg  
DIMENSIONI 110x200x30mm  
TEMPERATURA DI ESERCIZIO 0-45°C  
**L. 99.000**

## THE CLONEMACHINE L. 90.000

Se non si ha il coraggio di possedere la propria macchina interfacce di backup, mai realizzata, interfacce è dotata di 3 led indicatori che segnalano l'attività funzionale ed il trasferimento dati. L'interfaccia si connette non porta drive (non necessita di adattatore) quindi di semplicissima installazione. Si può non aver problemi di interferenza ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. L'ATTENZIONE! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

È un grado di copiare anche i più impossibili come DRAGON'S LAIR. Garantisce qualsiasi prezzo. Non potete perdere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano.

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.  
**L. 19.000**

## AMIGA TELEVIDEO

interessantissimo interfaccia permette di ricevere il segnale televisivo dalle principali tv collegata come nei telecamerandi anni ecc. di semplice installazione permette di visualizzare su disco e di stampare di nuovo il video.

Solo per amiga 500/2000

**IN OFFERTA  
SPECIALE NEWEL  
L. 149.000**

## AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Disegnare, permettere di usare molti programmi grafici, come disegni piani ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.  
**L. 29.000**

## SUPER 64 EMULATOR

È l'ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfacce hardware per la connessione con le periferiche del C64.  
**L. 29.000**

## SUPER SYNCRO V.3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovi CHIP custom, 1 per milione di effettuare copie di sicurezza ad un costo veramente personale dei dati. Ingegneria pura del software, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.  
**L. 89.000**

## MOUSE SELECTOR

Ultimo prodotto di collegare i mouse personalizzati al mouse ed al joystick in selezione rimane inalterato quello desiderato, senza dover ogni volta riconnettere il mouse di danneggiare il computer.  
**L. 29.000**

## NOVITA'

**AMIGA-RACK L.129.000**  
Modulo in metallo per ASI con porta monitor, portafloppy UTILISSIMO

**CE BULK E BULK  
TI OFFRIAMO DISCHETTI  
DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD  
CERTIFICATI UND AD UND.**

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.

SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.

SONY CONF. DA 200 PZ. L. 200 CAD.

## BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive esterno in DFO. (interno) utile per evitare il consumo eccessivo del drive interno. È anche molto utile per problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

## KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Schiena da montare semplicemente all'interno del vostro amiga 500/2000 in 10 minuti di lavoro. È disponibile in due versioni operative 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le versioni ripartite hardware ecc. Indispensabile!!! (per la necessità di saldare i pin si richiede).

**NUOVA SCHEDE KICKSTART 2.0  
DISPONIBILE  
PREZZO L. 149.000**

**NOVITA'**

## DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

### SUPER PRO SOUND DESIGNER V.3.0

#### IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multiple, questo significa che può essere utilizzato sia per il semplice uso di un computer per impieghi professionali, è compatibile MIDI, lo potete attaccare al vostro stereo HI FI. Finalmente potete digitalizzare in alta voce ad un qualsiasi ritmo o rimbombare, rimbombare, rimbombare. Banda passante 20KHz. Il tutto controllato da un ottimo software originale inglese, n. di cd digitalizzato manuale d'uso. È molto compatibile con i principali software tipo ALDIO-MASTER III ecc.

### AMIGA SUPER SCANNER-400 DPIL399.000

Nuovo Scanner by n. copre una superficie di 105 mm x 205 mm con un foglio A4. Realizza foto, disegni, cartoline, ecc. da carta, giornali, riviste sul video in 32 tonalità di grigio consentendo così una modifica parziale o totale. In 15 minuti lo scanner ha la funzione di fotocopiatura, semplicissima da usare, inclusa nella confezione un potentissimo programma di gestione della MICRA. Autentica.

### TRACKBALL AMIGA L89.000

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il Trackball si scarica al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni e oltre ad avere una sensibilità e precisione incommensurabilmente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio basando 20 cm. è stato che non bisogna sprecare spazio il Trackball è stato utile, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

### AMIGA GUN-SHOT L99.000

Finalmente disponibile la pistola per Amiga con due videocamere, immagini, colori, così spara e si allontana sul video, mirando con precisione, esercitando così la tua abilità. Usa la pistola laser con giochi eccezionali come POW, CAPONE ecc. DIVERTENTISSIMO

### INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'Amiga e quindi di giocare su 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.  
**DISPONIBILE !!! L. 29.000**

**PUBLIC DOMAIN  
FISH-DISK aggiornati al  
n°560 tutti!!!**

## NOVITA' ASSOLUTA

### PEN-BRUSH AMIGA

Ritorna con un miglior di anni penca ottica, di un mouse eccezionale per disegno, livello professionale molto preciso su una direttamente sul video. FANTASTICO!!!  
**L. 149.000**

## NUOVI PRODOTTI

TRACKBALL SENZA FILO L. 149.000  
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

## SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Esclusivo computer stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionamento. Fino a 100KHz mono e 56KHz per canale in stereo.

**NOVITA'  
SOUNDMASTER IV  
COMPRESO NEL PREZZO**

## SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo computer stereo HI-FI per Amiga permette digitalizzazione da 56KHz su mono e da 38KHz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

## AMIGA SUPERMOUSE

### MOUSE PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA

**L49.000**

### IN OMACCIO CON AMIGA

**SUPER SCANNER**

## DISPONIBILE ACTION REPLAY II

**OFFERTA!  
FATTER AGNUS 8372A  
L160.000**

**ALIMENTATORE POTENZA-  
TO PER AMIGA 500  
L119.000**

**richiedi il nostro nuovo  
catalogo gratuito  
specificando  
il computer posseduto**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

**ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI  
SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO**



NUOVE  
OFFERTE !!!

PADOVA

Computer Time

PADOVA

Prezzi Iva Inclusa

NUOVI  
PREZZI!!!

## Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA - JOYSTICK	650.000
AMIGA 500 - ESPANSIONE 512K	599.000
AMIGA 500 - ESPANSIONE 2MB INTERNA	900.000
AMIGA 500 - ESPANSIONE 4MB INTERNA	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	1.290.000
AMIGA 2000 COME SOPRA - ESPANSIONE 2MB ESP. 8MB	1.310.000
AMIGA 2000 - GVP 52MB QUANTUM - ESPANSIONE 2MB SIMM	2.290.000
AMIGA 3500 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE	CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0 - JOYSTICK	770.000

## Monitor

COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYN	639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE	500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	550.000
MORSE 1024X768 0.25 DOT PITCH	550.000
INTRIA MULTISYN 1024X768 0.28 DOT PITCH COLORE	790.000
NEC 3FG 15" MULTISYN 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE	1.200.000
NEC 4FG 16" MULTISYN 1024X768	CHIEDERE
NEC 5FG 20" MULTISYN 1280X768	CHIEDERE

## Espansioni Amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB + CLOCK	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	250.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB	360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP. GVP	380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	440.000
MODULO SIMM 1MB 8070 n/s PER HARD CARD/ESPAN GVP	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB (8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	78.000

## Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SUM	890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS	1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS	1.380.000
HARD DISK SCSI RICHIO REMOVIBILE - CARTUCCIA 50MB	1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256	280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP. 8MB CON MODULO SIMM	395.000
CONTROLLER NEXUS ESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE™	450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO - HD40MB 2" 1/2	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST. ESPANDIBILE 8MB	CHIEDERE
CON 52MB QUANTUM 11MS	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.500.000

## Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III - Photon Paint	535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.100.000
GENLOCK VIDEO MASTER S-VHS QUALITA' BROADCAST	1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI 32 TON. DI GRIGIO	398.000
SHARP JX-100-SCAN LAB. SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.460.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 500 12X8	585.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12	899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V3 I	1.490.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER-AUDIOMASTER	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA	1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM-68892	2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14.2MHZ	450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA	349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
DRIVE ESTERNO GVP/OTEC CON INTERRUPTORE	135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NSLII	135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUPTORE	270.000
KICKSTART 1.2/1.3 01/312	65.000
DEVIA TORE MOUSE/JOYSTICK	29.000
BOOT DR. (PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	10.000
INTERFACCIA A GIOCATTORE (PER KICK OFF, OVER THE NET ETC.)	24.000
CANON ICD RIG250	1.450.000
PORTADISCHI FOSSO 150 POSTI	40.000
PENI BRUSH OTTICA	198.000
COLORMASTER PAL 15.000.000 DI COLORI 756X580	1.400.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA	45.000

**COMPUTER TIME S.N.C.**  
**VIA PROVVIDENZA 43**  
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**  
**TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:

IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO  
 VERRA' SOSTITUITO AL PIU' PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO  
 CARICO

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA  
 SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO  
 DISCHI BULK: 10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

## Stampanti agili, laser, getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	000.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	025.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI SPAG MIN I. 5 MB RAM	2.880.000
NEC S60F LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P6070	251.800
COMMODORE 1270 INK JET SUGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	309.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	000.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	590.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS (getto d'inchiostro) PORTATILE	635.000

## Console!!!!

SEGA MEGADRIE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIE (IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN 2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 90.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

## Pc-compatibili

DESKTOP 286 10 21 HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP 386 SX 10 HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP 386 25 HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.390.000
DESKTOP 386 33 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP 386 40 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP 486 33 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000

DIFFERENZA MINITOWER con led	+ 50.000
TOWER con led	+ 130.000
1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
2MB AGGIUNTIVO SIMM	+ 190.000
DRIVE AGGIUNTIVO 5 1/4 TEAC	+ 120.000
VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+ 100.000
VGA 1MB 1024X768 32000 COLORI	+ 250.000
HARD DISK 52MB QUANTUM	+ 50.000
HARD DISK 80MB QUANTUM	+ 250.000
HARD DISK 105MB QUANTUM	+ 386.000
HARD DISK 120MB QUANTUM	+ 385.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. FOX/AGUAR, DRIVE TEAC

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO  
 LA GARANZIA PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI  
 18 MESI (HARD DISK E DRIVE) 12 MESI PER I COMPONENTI

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE "ECONOMY" CON HARD DISK 44MB  
 DRIVE 3.5 1.44MB VGA 800X600 1MB DI MEMORIA, 25 1P 1 GAME  
 L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE "ECONOMY" CON HARD DISK 44MB  
 DRIVE 3.5 1.44MB, VGA 1024X768 1MB A MB DI MEMORIA, 25 1P 1 GAME  
 L. 2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC

L. 620.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA-PHOTON PAINT

L. 530.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000

L. 890.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500

L. 990.000

MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL

L. 290.000

JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO

39.000

GENLOCK ROCTEK A500

L. 220.000

AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 - SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER

RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI

L. 830.000

AMIGA 500 PLUS COME SOPRA - ESPANSIONE 1 MB

PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM

L. 960.000

SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP 16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI

FRAME GRABBER, GENLOCK, ANTIFLICKER ETC

LA PERIFERICA FINALE PER IL CONTROLLO VIDEO

TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000

L. 854.000

HARD CARD GVP52MB - 2MB SIMM PER A2000

L. 990.000

ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS

L. 150.000

KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000

L. 150.000

PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE

40P L.1.000 80P 18.000





La battaglia vera e propria è gestita dal computer, che in base alle caratteristiche delle due unità e al numero degli effettivi ancora in gioco decide l'esito dello scontro.

Lo scopo è naturalmente quello di distruggere tutte le unità avversarie, e di prendere la base nemica. Se ci riuscite, appare uno schermo che vi mostra un grafico (una specie di CIP, per intenderci) della vostra efficienza comparata a quella del nemico, un punteggio della vostra performance, e la successiva password.



Prima alla battaglia? Lo schermo dopo a due minuti da una parte le vostre unità e dall'altra il corso del computer lo di un amico che muove in sua

# BATTLE ISLE

Lo schermo è frazionato in due parti, quella di sinistra, sotto il controllo del primo giocatore, quella di destra per il computer o per il secondo giocatore. Ogni campo di battaglia è diviso, nella migliore delle tradizioni, in esagoni, che rappresentano il tipo di territorio: pianura, accessibile a tutte le unità, foresta, più impervia, e montagna, off-limit per quasi tutte le unità. Su questo campo sono schierate, insieme ai due Quartieri Generali, le unità alleate e quelle avversarie, colorate rispettivamente di rosso e giallo. Potete contare su un'incredibile varietà di unità belliche, appartenenti all'esercito, alla marina e all'aviazione militare: la Fanteria, veloce ma poco affidabile contro le unità corazzate, gli Scorpion, ottimi carri medi, l'Angel, che può colpire a notevole distanza, il Provider, con cui potete trasportare altre unità ma che è praticamente indifeso, il Mosquito, veloce caccia leggero, o il Marauder, una specie di aliscafo veloce e pericoloso, e così via.

Ogni unità ha le proprie caratteristiche, indicate da 9 valori: lo spazio percorribile in un turno, la portata delle armi terra-terra, la portata di quelle terra-aria, la difesa, l'efficienza di un attacco terra-terra, quella di un attacco terra-aria, l'importanza di un'unità con il massimo degli effettivi, la forza globale e il costo di produzione.

Come in tutti i wargame, l'azione è divisa in turni: prima si spostano tutte le unità, poi si combatte, quindi si muovono di nuovo le unità, e così via. Quando due unità avversarie sono abbastanza vicine, si scontrano; lo schermo mostra una visione "zoomata" dell'area con tanto di cartarmatini o fan-

tal! Il loro scontro si pensa regolato da due unità si attaccano a vicenda, sparandosi una bordata a testa

isotoni! Aveva vinto! Da il picciotto si abbassano vicino al Quartiere Generale avversario a potrete conoscere la password sequente



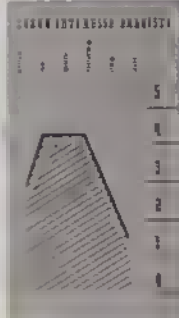
## K VOTO



- Molte unità terrestri, aeree e marine, con caratteristiche diverse
- Semplicità d'uso
- Dopo 15 scontri a 15 poggia su uno scaffale
- Il computer risolve gli scontri in maniera semplice

875 AMICA

La presentazione - lunga un disco - è un vero cartone animato, ma potata saltata, per fortuna. La grafica del gioco è ben definita, a il suono ridotto al minimo. Ottimo per i neofiti in cerca di qualcosa di più di uno speedtutto, a buon po i giocatori incalliti di wargame che sono disposti a perdere un po' di realismo. La grande varietà di unità (una trentina) e il numero progressivo (in ordine di difficoltà a di grandezza) dei 15 scenari assicurano una buona longevità





# NEWEL<sup>®</sup> srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA  
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

**computers ed accessori**  
20155 MILANO via Mac Mahon, 75  
NEGOZIO tel. 02 / 323492  
UFFICI tel. 02 / 3270226  
FAX 24h tel. 02 / 33000035  
UFFICIO SPECIAZIONI tel. 02 / 33000036

## PER TUTTI GLI UTENTI AMIGA... E' USCITO IL 1° NUMERO DI "AMIGA NEWS"

Nel primo numero trovi 60  
pagine illustrate zeppe di novità,  
accessori di ogni genere, interfaccia, ecc...

Amiga news dove si trova ?

Quanto costa?

Come si può averlo?

"AMIGA NEWS" NON E' IN VENDITA IN EDICOLA.  
"AMIGA NEWS" E' GRATIS!  
PER AVERLO... BASTA COMPILARE IL MODULO QUI  
SOTTO RIPORTATO E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A  
NEWEL srl VIA MAC MAHON, 75

### Questo coupon dà diritto a ricevere AMIGA NEWS

Nome			
Cognome			
Indirizzo			
Cap	Città	Prov	
Tel.			
Note			

### ATTENZIONE

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!

La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 20 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.

Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & software. Pensaci prima di comprare un computer!

**A**bbiamo allungato le recensioni e vogliamo parlarvi del maggior numero di giochi possibile. In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

## BOSTON BOMB CLUB

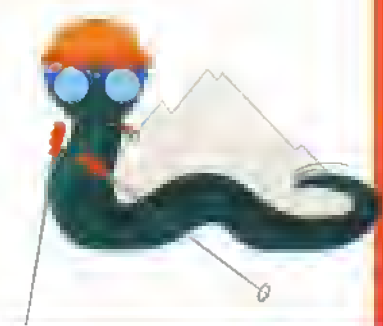
Silmaris, Amiga L. NC

Cari amici dinamitardi questo gioco non fa per voi. Nel nuovo puzzle dinamico della Silmaris, infatti, le bombe non devono essere introdotte nell'auto del prete bensì vanno disinnescate facendole cadere in un catino pieno d'acqua. Il background parla di un club di scienziati che, non avendo di meglio da fare, trascorrevano le loro serate costruendo rompicapi con le più svariate attrezzature; i programmatori ci offrono 30 di questi percorsi a ostacoli a difficoltà crescente, so! quali dobbiamo interagire con lo scopo di neutralizzare gli ordigni, distruggendo prima che la miccia li faccia esplodere.

Per rendere il tutto più avvincente vedrete i diabolici vecchietti allungare le mani dopo un po' avrete

voglia di tagliarghele) per manomettere il vostro operato, bambini in fasce che passeggiano sul campo di gioco, arti meccanici, bonus, malus, cameriere-conigliette che cercano di distrarvi e chi più ne ha più ne metta. Se siete masochisti potete anche ridurre la lunghezza della micca aggiungendo così il tempo alla lista degli avversari. Per ultimo l'aspetto grafico che in un gioco del genere è assolutamente secondario ma contribuisce a rendere il tutto più accattivante: piacevole e spiritoso, con personaggi ben disegnati ma, significativamente, relegati ai bordi dello schermo.

Se non siete fanatici degli sparatutto, o se lo siete ma volete riposare gli arti, vi consiglio questo titolo che saprà regalarvi parecchie ore di divertimento facendovi anche sorridere.



## DOUBLE DRAGON III

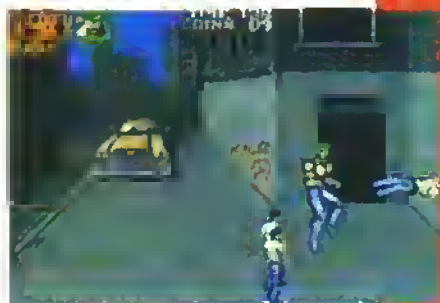
Storm, Amiga L. 49.900

Siamo dunque giunti alla terza puntata. Il dinamico duo di eroi picchiatori, dopo aver salvato la fanciulla, e averne vendicato la morte nelle due puntate precedenti, ora si imbarca in un'avventura per recuperare la musoca Stee di Rosetta, per poter guadagnare un sacco di quattrini, d'altronde non si vive di soli pugni!

A parte la trama un po' troppo banale (la Steele e nel British Museum e la sua unica ricchezza e quella di aver fatto impazzire una generazione di traduttori), il gioco cambia un po' lo stile proprio della serie Double Dragon. I nostri due eroi cominciano il gioco con 15

monete a testa, ed è data loro la possibilità di acquistare vite extra, armi, power up e nuove mosse di combattimento entrando negli appositi negozi, è un peccato che non si possano più trovare armi per terra, ma l'elemento strategico dell'amministrazione del denaro è davvero innovativo nel contesto della saga di Jimmy e Billy Lee.

Anche se agli occhi dei più, giochi di questo tipo possono sembrare banali e ripetitivi, i fan del genere si troveranno ad affrontare una sfida completamente nuova e migliorata che a lungo andare si rivela più piacevole di Final Fight.



## FINAL BLOW

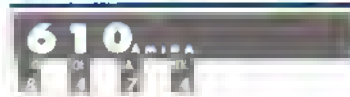
Storm, Amiga L. NC

Tanto, tanto tempo fa, nella preistoria lottica, quando i giochi erano registrati su cartucce in granito, esisteva una console (ma allora non le hanno inventate adesso!) chiamata ColecoVision; uno dei giochi più incredibili allora disponibili si chiamava Rocky ed era una simulazione di pugilato in cui, servendosi di un meraviglioso joystick a 4 pulsanti, bisognava rannocchiare l'avversario premendo sui tasti fino a slogarli le dita.

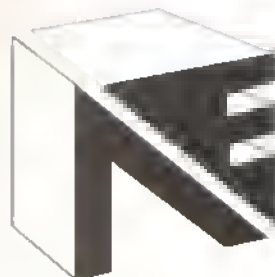
Dopo qualche era geologica esce questo Final Blow che sostanzialmente è lo stesso gioco da usare con tre tasti in meno sul comando (invece di slogarvi le dita a slogherete il polso); sprite giganteschi, arbitro con volto ebeteoide, pugili con volto da pugile (potete an-

che scegliere quello che vi sembra più... da pugile), effetti sonori realistici, dentiere che volano sul tappeto, sono le principali caratteristiche del programma. Le note dolenti vengono dall'animazione (vi dovrete accontentare di quattro frame, per di più scattosi) e dall'impossibilità fisica di vedere il vostro picchiatore del cuore esibire la cintura di campione del mondo in un campionato organizzato solo 9 incontri per 9 settimane: Final Blow vi terrà incollati al video per una ventina buona di secondi dopo di che anche il mezzogiorno di Funari vi sembrerà più avvincente.

Se volete stupire i vostri amici per dieci minuti complatelo, se volete divertirvi cercate un Coleco.







# NEWEL<sup>®</sup> srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA  
EVAZIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

## computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO

tel. 02 / 323492

UFFICI

tel. 02 / 3270226

FAX 24h

tel. 02 / 33000035

UFFICIO SPEDIZIONI

tel. 02 / 33000036

**IMPACT VISION 2/4  
PROFESSIONAL VIDEO  
ADAPTER  
FOR THE AMIGA 3000**

**A2091 40 MB  
HARDCARD  
45MB SCSI  
ESPANDIBILE  
2MB RAM x  
A2000**

**L.750.000**

**NUOVA  
ESPANSIONE  
1MB PER AMIGA  
500 PLUS  
1MB CNIP RAM  
L.149.000**

## VORTEX ATONCE-PLUS IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un chip processore aritmetico 80C287-17 opzionale.

Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Estesa e in "Protected Mode".

Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia

di programmi DOS, e tutto ciò in un'interfaccia con l'AmigaDOS. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento dell'Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente dell'Amiga: i hard disk corrispondenti alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriali e parallele e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriali e parallele e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.

ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica. CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.

Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.

L'ATonce-Plus è fornito di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compatissimo circuito SMT a basso assorbimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

### OFFERTA LANCIO

**L.499.000 IVA COMPRESA**

### DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

#### GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5 1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

### AMIGA ACTION REPLAY III

**NOVITA'**

### • ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruita con i migliori materiali, la nuova espansione di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

- 512K per A500 L.60.000
  - 512k + clock per A500 L.75.000
  - \*1,5 MB "PLUS" + clock L.199.000
  - \*4 MB + clock L.499.000
- \*tra cui viene la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372A
- 2 MB per A1000 L.399.000
  - 2 MB per A2000 L.390.000

**HAM 07 AMIGA ACTION REPLAY III L.169.000  
PER A500/1000**

**HAM 08 AMIGA ACTION REPLAY III L.189.000  
PER A2000**

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 & 2000, con opzioni di freeze: permette di proteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo così di creare copie di sicurezza per uso personale), inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.) permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, riprenderlo nello stesso punto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco consentendo una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus detector, spide editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto più ti aspettano in Amiga Action Replay III. Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano.

### COMMODORE POINT

AMIGA 500  
AMIGA 500 PLUS  
AMIGA 2000  
AMIGA 3000  
\*AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA\*

**CON GARANZIA  
COMMODORE  
4 OMAGGI**

### 1° GVP-POINT IN ITALIA GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

**RIVENDITORE AUTORIZZATO**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

# FUZZBALL

System 3, Amiga L. 49.900

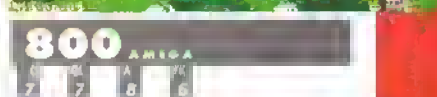
Non venite a dirmi che vi siete persi la videocassetta di Fantasia questo Natale? Beh, se anche foste stati così folli da evitare un simile basileide acquisto sapete che Fuzzball ne ricalea un po' le orme, quanto meno a livello di trama.

Un giovane apprendista stregone (già sentito?) si è messo a giocare con una cassa di proprietà del suo maestro e, distrattamente ha provocato l'invasione di una miriade di piccole palle che si sono impadronite di tutte le stanze del maniero del grande mago. Non contento, nel tentativo di richiudere la cassa, il nostro di distinto proietto Silvan, riesce a trasformarsi e sé stesso in una pallina con tanto di occhi. A questo punto, quale peggior punizione potrebbe riservargli lo

stregone se non ripulire 50 stanze dalle odinose palline prima di ridargli la sua fattezze originali?

Fuzzball è un rompicapo adatto a tutti, ma in particolare modo agli appassionati di questo genere. Gli elementi sono sempre gli stessi: 50 schermi di difficoltà crescente da affrontare e risolvere il prima possibile, bonus a non finire e trancelli in quantità. Il gioco non aggiunge nulla di nuovo al genere ma promette di essere un buon, anche se non eccezionale, passatempo.

In definitiva può diventare noioso saltare da una piattaforma all'altra nel tentativo di liberare lo schermo dalle fastidiose palline che lo abitano, ma sicuramente può divertire, anche se per un periodo di tempo limitato.



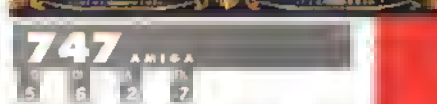
# GAUNTLET 3

US Gold, Amiga L. 29.900

Terza puntata della saga iniziata tanto tempo fa in una sala giochi lontana lontana. In Gauntlet 3: The Final Quest personaggi celebri e meno celebri devono affrontare la sfida più difficile. Dopo le avventure in segrete immense e misteriose e il mondo esterno ad attendere il coraggioso mastropolo di eroi. I mostri sono sempre dovunque, le caparzie che li generano pure e le familiari casse dei tesori attendono a serbata spalancata chiunque si trovi a passare dalle loro parti.

Tutto questo sa di già visto? Beh, in effetti le cose saranno proprio così. Sebbene Gauntlet 3 sembri aggiungere una nuova dimensione ai precedenti titoli della serie, le innovazioni sono più illusorie che reali.

Per esempio, apparentemente la vista non è più dall'alto ma in 3D isometrico. Osservando l'azione con attenzione si scopre però che la struttura di gioco non è cambiata, semplicemente gli oggetti e le creature che appaiono sullo schermo sono stati rappresentati in prospettiva isometrica. La grafica manca di "pulizia", è poco nitida e in alcuni casi gli ostacoli bloccano il personaggio anche se questi apparentemente non li sta toccando. Insomma, niente di nuovo sotto il sole. In compenso il programma mantiene la frenesia dei due giochi precedenti e le scene in cui i mostri convergono da tutte le parti e il giocatore non sa più dove sparare rendono certe scene di Alien. Il giudizio finale non è molto originale: "Se vi erano piaciuti gli altri titoli della serie..."



# IMMORTAL

Electronic Arts, PC L. NC

I giochi ambientati in labirinto più o meno complessi hanno sempre appassionato un po' tutti i videogiochisti e anche Immortal di "mammina" E.A. dovrebbe confermare la tendenza. L'azione, infatti, si svolge nei meandri di caverne e corridoi senza fine alla ricerca di un certo Mordamir il quale è in tempo perseguito dal cattivone di turno.

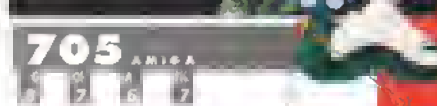
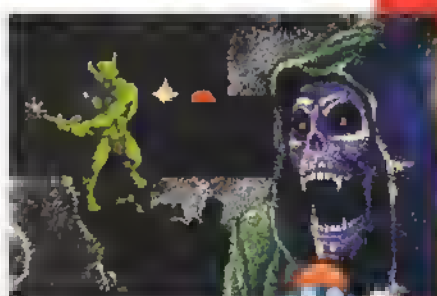
Nonostante la premessa decisamente originale (ehm...) il gioco è discretamente interessante, grazie anche all'onesta grafica che rappresenta al meglio i vari draghi e orchetti sparsi che si incontreranno di frequente.

Nel corso dell'azione si incapperà anche in (pochi) individui amichevoli che congenerano al nostro

eroe alcuni oggetti utili per completare l'avventura, così come altri se ne potranno rimpedire perquisendo i vari labirinti oppone le stanze visitate.

La grafica non è certo il massimo in quanto è anche decisamente lenta da gestire e, nei combattimenti, si trasforma in una sequenza di fotogrammi staticamente eccezionali ma dinamicamente esasperanti.

Immortal è sostanzialmente dedicato a tutti coloro i quali amano esplorare i labirinti e combattere con goblin & company per tutto il gioco, sino alla megasfida finale con il drago dell'ultimo livello; per tutti gli esistono giochi simili, o forse meglio realizzati anche da altre case di software...



# KNIGHTS OF THE SKY

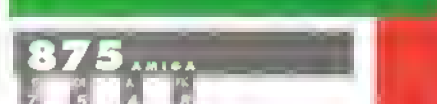
Microprose, Amiga L. 79.900

L'ultima rappresentazione della cavalleria, intesa come spunto di vita, fu quella espressa dai pionieri dell'aria che si affrontarono nei cieli di Francia nel corso della Prima Guerra Mondiale. Non vogliamo togliere nulla al merito degli aviatori delle epoche successive, ma effettivamente la precarietà dei primi velivoli era tale che la capacità dei loro piloti incideva in maniera determinante sul risultato degli scontri più di quanto non si sarebbe verificato in futuro.

Knights of the Sky è la simulazione Microprose che si rifà a quel periodo e, per Amiga, giunge dopo Wings della Cinemaware e prima di Red Baron della Dynamix. Il gioco vi permette di volare su molti degli eroi protagonisti di quella guerra tra tedeschi che in-

gles e francesi nel modo "allenamento", ma solo dalla parte degli alleati se il vostro desiderio è affrontare il vero conflitto. La grafica è curata e lo scorrimento decisamente fluido, forse troppo (?), e sicuramente saprà appassionare e chi preferisce l'elemento giocoso in simulazioni di questo tipo. Bisogna però ammettere che il gioco manca di quella profondità che ne farebbe un sicuro capolavoro. A differenza di Red Baron, per intenderci, Knights of the Sky offre una buona base di gioco ma pecca nel ricreare lo spirito del periodo storico a cui si riferisce.

Questa comunque è una critica da purista, e chi pensa solo a divertirsi, senza crearsi eccessivi problemi sul rotolo e la capacità di virata dei biplani dell'epoca, lo troverà un ottimo gioco.



STRISCIA IL GIOCO



# MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)  
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000  
SEGA GAME GEAR L.295.000  
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000  
NINTENDO GAMEBOY L.155.000  
SUPER FAMICOM L.499.000  
PC ENGINE CORE G. L.285.000  
ATARI LYNX NEW L.190.000  
NEO GEO L. 750.000

## SM-401

**MIDI Sound Module Card MS-DOS**  
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401  
10-Channel Multi-Timbrals  
113 Different Musical Instrument Voice  
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter  
Midi Connector + Sound Output + Cavi  
L. 350.000

## AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compul.  
11 suoni contemporanei  
Supporta centinaia di videogiochi  
Incluso programma JUKE BOX  
Manuale in italiano  
Dis. onibile software + professionale  
L. 199.000

\*\*\*\*\*

**Scheda Joystick  
Microchannel  
L. 129.000**

## AMIGA 500 PLUS L. 800.000

Con 1 gioco originale omaggio  
Garanzia Commodore Italiana

## A500 PLUS KICK L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per  
avere i due sistemi operativi

➔Prezzi IVA compresa  
➔Spese Postali L. 10000  
Per ordinare basta una  
telefonata pagherete in  
contrassegno al postino  
I prezzi possono essere  
soggetti a variazioni  
telefonare per conferma  
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	50000	
Adventure Tennis	49000	59000	
AGI	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deueros	49000		
Double Dragon II	49000		20/26
Dylan Dog	49000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face 100	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage - S.S.I.		70000	20/26
Gauntlet III	29000		
Goblins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Hemdal	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I.		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luttwall	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish		99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Altered Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Business	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Placket	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		10000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		20/26
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		20/26
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		50000	
Last Battle	49000	49000	20/26
Last Ninja III	50000		20/26
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Marbus Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mann	70000		
Megatraveller II		70000	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	20/26
Pro Tennis Tour II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hero	30000	30000	20/26
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	20/26
S. ace 1889	69000	70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	30/30
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	29/29
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	50000		20/26

MEGADRIVE	GAMEBOY
Adapler JPN 25.000	Super Mario Land
Adapler M.S.II 99.000	Double Dragon
Joystick Tac 49.000	Kung Fu Master
Joystick Arc. 120.000	Bubble Bobble
Fantasia	The Punisher
Last Battle	Batman
Super Monaco G.P.	Simpson
Turrican	
Sonic The Hedgehog	SUPER FAMICOM
Jewel Master	Big Run
Out Run	Super Mario World
El Viento	Final Flight
Golden Axe II	Gradius III
Joe Montana Football	Darius Twin
Ice Hockey	Super Ghoul's n' Ghost
Rastan Saga II	Castle Vania IV
Wrestle War	
GAME GEAR	ATARI LYNX
Sega Adapler 49.000	Ninja Gaiden
Pop Breaker	Strider II
Super Golf	Toky
G-Loc	World Cup Soccer
Castle Of Illusion	
Shinobi	PC ENGINE
Super Monaco G.P.	Pc Kid II
Dragon Crystal	Death Angel Legend
	Bubble Gun Crash

## Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000  
Sound Blaster Pro L. 499.000  
Sound Bl. Microchannel L. 790000  
Midi Kit Adapter + SP L. 149 000  
Box Uscita Midi L. 199.000  
C/MS CHIPS L. 79.000  
Developer Kit - SBK L. 169.000  
Voice Editor Software L. 109.000  
Spell Box Software L. 119.000  
C/MS Pop-Up Music L. 59.000  
C/MS Composer L. 119.000  
Developer Kit Windows L. 289000  
Tetra Composer L. 179.000

## Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"  
portandolo da 720Kb a 1.44Mb  
L. 59.000



# STRIKE II

Millennium, PC L. 29.900

**Strike II**, è titolo molto adatto ai guerrieri spaziali che amano sfide e i piò odoti stile *Wing Commander* nei quali le galassie e i pianeti sono gli ambienti d'azione principali. La prima scelta a cui ci si trova d'avanti riguarda la razza da rappresentare nel combattimento: Umana, Rettile, Insettoide oppure Biomeccanica. Ognuna possiede specifici pregi e difetti che il giocatore esperto imparerà a valutare per scegliere quella più adatta al proprio stile di combattimento.

Il gioco possiede una sequenza iniziale graficamente stupenda la prima volta che la si vede, e terribilmente noiosa dalla seconda in poi: il brutto è che si è praticamente obbligati a sorbisela per intero tutte le volte!

## TIP OFF

Amico. Amiga L. 49.900

Amico d'oggi dire Amico significa dire *Kick Off*. Il gioco (quasi) perfetta simulazione calcistica, ma non è sempre stato così: quando l'Amiga era ancora giovane e l'IT addecente la software house inglese sfornava quantità industriali di programmi a basso costo a basso divertimento con trend qualitativo tendente verso il basso. Toccati il fondo c'erano due strade possibili: visto che una era il fallimento decisero di intraprendere la seconda: pubblicare il gioco di Dino Dini, il primo *Kick-Off*, che portò a una serie non ancora terminata di seguiti.

Dopo circa tre anni il buon presidente Anil Gupta decise di produrre la versione eclettica dello stesso programma, ottenendo un ibrido mostruoso. Tut-

## UNDER PRESSURE

Electronic Zoo, Amiga L. NC

Un altro gioco con sprite giganteschi e un altro gioco consistente da inserire nella categoria dei "stati di guerra": grafica nel complesso notevole sia per la qualità dei disegni che per fluidità dell'animazione, nonostante occasionali scademini, e durissimi: gioco scontato e ripetitivo.

Siete al comando di una specie di struzzo meccanico che scorrazza (ma chi gli lo fa fare?) in mondi popolati dai soliti mostriacci con il solito bassissimo guadagno del livello, con pochi crediti, ascensori, abissi, vulcani e strane cose disseminate per gli schermi. La novità principale è che ci troviamo di fronte al primo robot struzzo che e lo elezione conchiglie: quando rie-

## WRESTLEMANIA

Amiga L. 29.900

Se tutti sappiamo a Chattanooga Tennessee ci si batte nel gelo per combattere l'afa estiva. Ma forse non tutti sanno che nella stessa cittadina del sud degli Stati Uniti hanno indetto una crociata per difendere il buon nome dei propri beniamini infangando il nome di questa conversione della Ocean. E' un titolo che prometteva quanto mai bene. Ma voi avrete visto il coin op. e sicuramente avrete arrivato tardi al "pantello" con le telecamere che volevano farci almeno una pattina. Beh, un altro d'ora o poi i ragazzi italiani saranno sempre annuali, perché con la versione per computer di questo titolo nessuno s'azzarderebbe a perdere più di tre minuti.

La grafica è comunque molto buona e anche le sequenze di combattimento risultano essere alquanto movimentate e ben disegnate, anche se l'azione si svolge su pianeti "a scacchi" e quindi geometricamente non certo impossibili per il più ottimo programmatore. Degno il sonoro e la musicchetta d'accompagnamento che, ad ogni modo, non faranno stragare nessuno dalla gioia, sebbene decisamente adatti ad un gioco del genere. *Strike 2* è adattissimo agli irriducibili cecchini spaziali per la possibilità di "far camera" vincendo man mano sfide sempre più remunerative, fino a crearsi un astronave dotata di tutte le dotazioni utili per le sfide più avanzate; il dubbio è quanto potrà durare il divertimento DOPO averlo finito...

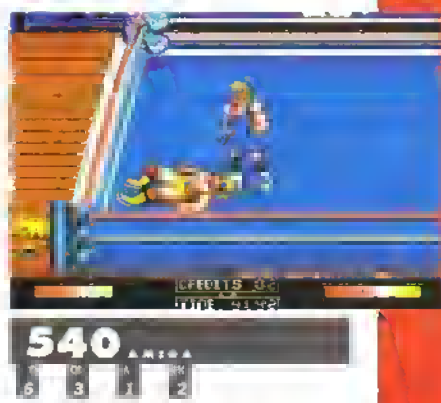
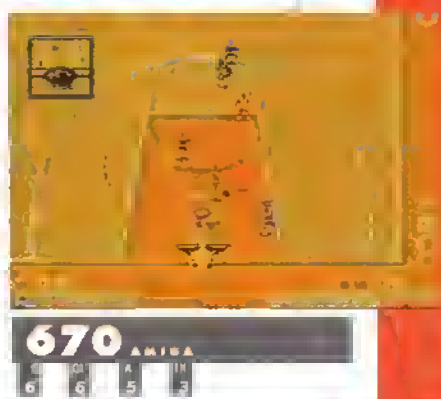
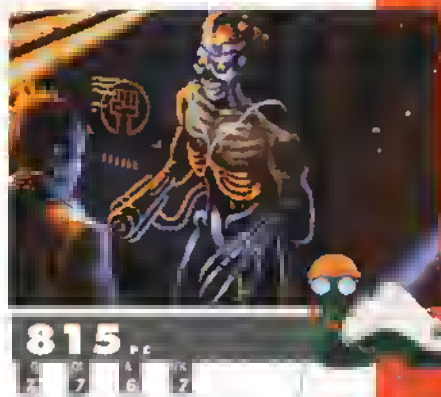
to bene fino allo schermo delle opzioni, se si esclude il caricamento soporifero: allenamento, partita secca, campionato, tutto quello a cui siamo abituati e forse qualcosa in più; poi lo shock, il campo gigantesco, i giocatori che palleggiano come fiondeati (immaginatevi Dino Meneghin col morbo di Parkinson e la palla in mano), meccanismi di tiro a canestro che ricordano il sistema di puntamento di *F15 Strike Eagle II*. Il vero problema rimane comunque il campo, assolutamente irrispettoso delle proporzioni reali, dove i giocatori (minuscoli come sempre) devono fare delle vere e proprie maratone per effettuare un contropiede. Peccato, le premesse per fare bene ci sono, speriamo che i "buchi" vengano corretti in *Tip Off 2* e *Tip Off 2 Extra Time*...

see a trovarle per terra, generalmente facendo a pezzi gli alieni, è talmente contento che si crea nuove armi, alcune delle quali di potenza variabile, potendo così vaporizzare altri alieni.

Il difetto principale di *Under Pressure* è la lentezza del gioco: la scarsa originalità poteva essere mascherata dall'azione incessante tipica degli spara e fuggi, mentre il nostro struzzo sembra trascinarsi a fatica tra i paesaggi effettivamente belli ma, a lungo, noiosi.

A questo proposito cito la prima frase del manuale di istruzioni: "La pressione sta salendo e tu non hai un minuto da perdere!". Ho portato subito il gioco dal medico, magari a lui piace.

I personaggi disponibili al giocatore sono tre, più o meno come le mosse a disposizione per ogni "wrestler", e ognuno ha un colpo speciale a disposizione, colpo che ha poi poco di speciale perché già il mitico Antonio Inoki l'aveva mostrato al pubblico italiano circa dieci anni fa. La lotta verso il titolo è aspra, (ma dove?), e i lottatori che vorranno farci la pelle sono molti e difficili da superare, (figurati). I lottatori disponibili sono tre, ognuno con UNA (!) mossa pateticoale. Insomma, l'idea di sfruttare il successo del coin op era azzeccata, ma probabilmente i soldi spesi per l'acquisto della licenza hanno minato in modo irreparabile la somma disponibile per la realizzazione del prodotto. "I hey, guys why don't we play WWF on my Amiga?" "Oh! Ugly idea Dan..."



STRIS CIA IL G I O C O

# FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

*Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.*

## Commodore CDTV

L. 1.195.000

### Tastiera per CDTV

L. 135.000

## Sega MegaDrive

L. 299.000

Completo di cavo SCART  
ed alimentatore 220V.

### OFFERTISSIMA!

**Sega MegaDrive  
con 2 giochi  
L. 439.000**

Giochi per MegaDrive  
a partire da L. 59.000

**MegaDrive  
Action Replay  
L. 149.000**

Cartuccia per avere vite infinite,  
munizioni, carburante, ecc.  
In moltissimi giochi.

**FANTASTICO!  
MegaBackup  
L. 550.000**

Disk drive da 3 1/2 per effettuare  
backup dei giochi MegaDrive.

**PC Engine CD-Rom  
L. 799.000**

PC Engine (due  
modelli) + CD-Rom)  
L. 895.000

Giochi per PC Engine CD  
a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

## Amigo 500 Plus

L. 790.000

Con 1 MB Ram, Kickstart e Workbench  
2.0, chip ECS. Con giochi omaggio,  
joystick, garanzia Commodore.

### OFFERTA!

**Amiga 500 Plus  
con 2 MB Ram  
L. 890.000**

**Nintendo Game Boy  
L. 159.000**

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per Game Boy  
a partire da L. 39.000

**TUTTE LE NOVITA'  
PRONTA CONSEGNA!**

**Sega MegaCD  
L. 750.000**

La nuova console Sega MegaDrive  
compresa di lettore CD.

Giochi per MegaCD  
a partire da L. 119.000

## Modelli PC Engine

**CoreGrafx II\*  
L. 299.000**

**SuperGrafx  
L. 399.000**

**PC Engine GT  
L. 599.000**

Giochi per PC Engine  
a partire da L. 69.000

## Offerte Nintendo SuperFamicom

con cavo SCART  
L. 499.000

con modulatore Pal  
L. 599.000

cavo Scart + 2 giochi  
L. 699.000

con modulatore Pal  
e 2 giochi  
L. 799.000

Giochi per Super Famicom  
a partire da L. 99.000

**SNK Neo Geo  
L. 699.000**

Giochi per NeoGeo  
a partire da L. 299.000

**Atari Lynx II\*  
L. 245.000**

Giochi per Atari Lynx  
a partire da L. 59.000

**Sega GameGear  
L. 259.000**

**GameGear + 2 giochi  
L. 349.000**

Giochi per GameGear  
a partire da L. 49.000

**Sega GameGear  
TV-Tuner  
L. 229.000**

Sintonizzatore TV dedicato,  
trasforma la console in un  
mini-TV a cristalli liquidi.

## OH-NO! MORE LEMMINGS!

Psygnosis, Amiga L. 49.900

Non c'è che dire, i Lemmings sono tra i personaggi "carini" più riusciti di tutti i tempi e il bello è che se chiedete a un amico perché gli piacciono troverà sicuramente un motivo diverso dal vostro. Il successo di questi omni non è originato soltanto dalla cura con cui sono ritratti (con quattro pixel sembra addirittura di distinguere le espressioni geniale) ma anche e soprattutto per il meccanismo di gioco che propone infinite situazioni nuove sempre avvincenti. Lo stadio supremo, per ora, del puzzle dinamico.

Questo data disk è dedicato a chi è in crisi di astinenza, chi si sente realizzato solo operando come Deus ex machina di quegli esserini, e non resiste fino all'uscita di Lemmings 2 che presenterà innovazioni

significative.

Per ora nulla è cambiato né in "Oh-no! More Lemmings" né in "Christmas Lemmings", una versione natalizia (che in Italia arriverà certamente a Pasqua) di cui abbiamo avuto occasione di vedere una preview: solite creature (nel secondo più natalizie!), solita dinamica di gioco, soliti comandi ma tanti, tanti livelli nuovi articolati su cinque gradi di difficoltà che vanno dallo scandalosamente facile all'inumano. Potrete provare ancora il brivido di farvi esplodere in sequenza o farvi brillare a tre millimetri dall'uscita o ancora farvi spappolare a terra miserabilmente.

Due classici imperdibili per grandi e piccini che sicuramente faranno finire ancora tanti soldini nei forzieri della Psygnosis.

## THE MAGIC GARDEN

Electronic Zoo, Amiga L. NC

Signori, abbiamo lo gnomo ambientalista! In realtà Grobble è un sabotatore colto con le mani nel giardino del Re degli Gnomi e costretto ad esporsi facendosi i pollici verdi in un prato di massima sicurezza.

Oltre ai classici compiti del giardinere (falcare, disinfiestare, seminare e via facendo), dovete accudire i pesci della fontana, curare la serra e scacciare gli gnomi cattivi che cercheranno di strapparvi le zolle; vi conviene fare bene il vostro lavoro perché l'occhio vigile del Re non esiterà a mordervi se vi comportate male. Ogni operazione deve essere svolta con uno strumento specifico scelto tra la miriade di oggetti che possiamo trovare nel capanno del giardinere: vanno dai banali semi di fiori al cibo per pesce, per toc-

care il fondo con gli occhiali da vista per leggere la mappa, la foto della Signa Grobble, la birra e altre perle.

L'attenzione maniacale per ogni attività del nostro gnomo ricorda molto l'indiscrezione e il più totale sprezzo della privacy che erano doti peculiari dei giocatori di Little Computer People, un antico gioco Activision che consisteva nel farsi i faticacci di un omino con una parete di casa trasparente. Ho cominciato a notare le somiglianze quando ho portato Grobble alla toilette. Gli svaghi, comunque, non mancano: se vi stancate di fiori e ortaggi potete svolgere col vostro secchio magico in missioni punitive o esplorare le gallerie sotterranee (ricordatevi la chiave).

Ben fatto e ben disegnato (e Ben Johnson).

## MIDWINTER 2

Microprose, Amiga L. 69.900

Il seguito di Midwinter non ha deluso le aspettative. Ambientato alcuni decenni dopo le vicende del primo titolo, nella più solare regione delle isole di Capo Verde, MW2 mette il giocatore nei panni di un agente supersegreto incaricato di svolgere una serie di rischiose missioni che mineranno la stabilità del malvagio Impero del Sahara. Durante le sue avventure il protagonista dovrà sabotare, contattare, corrompere, sedurre, combattere contro i mezzi avversari e, in generale, pilotare una grandissima varietà di mezzi in ambiente 3D poligonale.

La versione Amiga non si discosta dalla versione ST se non per le consuete differenze:

## PITFIGHTER

Domark, Amiga L. 29.900

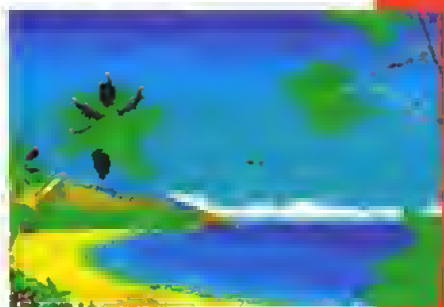
Finalmente arrivata l'attesissima conversione da Coin Op di Pitfighter, della Tengen. Purtroppo il gioco finito non è un gran ché, nonostante nei Lavori in Corso di qualche mese fa sembrasse un bel picchiaduro.

La trama è semplice: per guadagnarsi la vita nei bassifondi di una città d'oggi, un povero e muscoloso eroe deve scontrarsi con diversi esponenti della malavita, in duelli all'ultimo sangue. Potete colpire con una varietà di calci e pugni, e lanciare qualche oggetto, come coltelli o sgabelli.

Tuttavia sia il personaggio che l'avversario, anche se ben digitalizzati, si muovono a scat-

grafica leggermente meno fluida e sonoro di qualità superiore. Il grosso punto debole del gioco sono i frequentissimi e non brevi caricamenti, che costringono il giocatore ad assistere al lampeggio della lucetta del drive ogni volta che desidera compiere un'azione nuova, non importa quanto semplice (parlare con un contatto, salire su un mezzo, attivare l'opzione "tempo accelerato" durante i lunghi viaggi...). Il hard disk ultraconsigliato. In generale il gioco è decisamente bello, avvincente e ottimamente rifinito anche nei minimi particolari, anche se alla lunga, le missioni hanno la tendenza ad assomigliarsi un po' tutte...

ti, pecca imperdonabile, visti i risultati molto migliori raggiunti da Panzo's Kick Boxing. Inoltre, mentre nel Coin Op il personaggio si muoveva con efficacia in 3D, potendo così passeggiare sul "fondo" come "in primo piano", sull'Amiga potrete muovervi in 3D, ma senza accorgervene, dato che la riduzione in scala è molto approssimativa. Inoltre rischiate di beccarvi calci e coltellate da avversari anche se non sono in linea con voi, a causa di una pessima rilevazione degli spinte. Evitelo a meno di non essere particolarmente amanti del genere.







## CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS  
VIA BUGATTI, 13  
20017 RHO (MI)  
TEL. (02) 93505280 R.A.  
FAX (02) 93505219

**VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.  
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 SERVIZIO COMPUTERIZZATO.**

**PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.**

### STAMPANTI

STAMPANTE Commodore MPS 120 (Seriale 64 + parallela)	L.	29000
STAMPANTE Commodore MPS 120 (Inkjet parallela)	L.	29000
STAMPANTE Memman MT-81 (120 cps + NLQ)	L.	31000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps + NLQ)	L.	37500
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps)	L.	41000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps + NLQ)	L.	44000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps, 24 aghi)	L.	65000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	74000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	65000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps + NLQ opz. a colori)	L.	110000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L.	64000
STAMPANTE LASER Postscript	L.	189000

### NOVITÀ !!!

STAMPANTE IBM 24 aghi	L.	60000
-----------------------	----	-------

### MONITOR & ACCESSORI

MONITOR COLORI Philips 883 Stereo	L.	40000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	45000
MONITOR COLORI NEC 96G Multisync (Antiflicker)	L.	109000
CAVO speciale per 883-II & 1084-S	L.	29000
TV-BOX TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L.	17000

### DISCHETTI

Bulk dsdd 135 tpi

1 dischetto	L.	900
10 dischetti	L.	7500
50 dischetti	L.	35000
100 dischetti	L.	69000
Macros dsdd 135 tpi		
10 dischetti "CMC"	L.	10000
10 dischetti "A40"	L.	18000
10 dischetti "SPN" COLOR	L.	20000

135 per dischetto

Contentore per 10 dischi da 5 1/4	L.	5000
Contentore per 60 dischi da 5 1/4 con serratura	L.	10000
Contentore per 50 dischi da 5 1/4 con serratura	L.	15000
Contentore per 50 dischi da 5 1/4 con serratura	L.	17000
Contentore per 150 dischi da 5 1/4 Fusso a barile	L.	35000

### MOUSE & JOYSTICK

### JOYSTICK

Joystick standar 9 poll con ventosa	L.	8000
Joystick Quick shot II con ventosa + auto fuoco (o similil)	L.	15000
Joystick Quick shot II Plus con ventosa, microswitch, autofocus (o similil)	L.	15000
Joystick Tac II Sunrom piccolissimo	L.	29000
Joystick Boss Wico, con lamelle in metallo	L.	30000
Joystick Superjoy in metallo, ventosa e autofocus	L.	30000
Joystick Cruiser regolabile con microswitch	L.	30000
Joystick Pro comp. 5000 con microswitch	L.	30000
Joystick Navigator by Konix, autofocus, microswitch, anatomico	L.	35000
Mouse & Trackball		
Amiga Mouse (originale Commodore)	L.	50000
Amiga Supermouse con microswitch	L.	49000
Amiga Mouse senza fili	L.	129000
Amiga Mouse selector per collegare mouse - joystick	L.	19000
Trackball Amiga	L.	80000
Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm. sostituire il mouse basta sfilare la sfera con la mano, ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso		
Trackball Amiga senza fili	L.	90000

### DISK DRIVE & ACCESSORI

Drive interno per Amiga 500	L.	125000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 passante + disconnect SLIM	L.	130000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125000
Drive esterno da 5 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239000
BOOTSELECTOR	L.	19000
Kit che permette di utilizzare il drive esterno (dfi) come drive interno (dfo) per diminuire l'usura dello stesso		

### SISTEMI OPERATIVI

KICKSTART 1.2 ROM	L.	80000
Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2		
KICKSTART 1.3 ROM	L.	80000
Per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per il 1.3, utile anche per chi usa gli hard disk		
KICKSTART 2.0 ROM	L.	170000
Il nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500		

### ACCESSORI PER LA GRAFICA

Tavola grafica Amiga Super Table	L.	350000
Amiga Super Scanner	L.	290000
Scanner B/N, permette la digitalizzazione di foto, disegni ecc. con 32 tonalità di grigi e una successiva manipolazione delle immagini		
Penna Ottica	L.	20000
Permette di disegnare direttamente sul video, semplice l'uso con manuali in italiano		

### ACCESSORI HARDWARE E INTERFACCE

Blitz Copier: Hardware + Software per A500/1000/2000

con Antivirus e Antidisk	L.	50000
A-2120 Flicker Fixer per A 2000	L.	420000
A10 Sound Box Casse Amplificate con Volume	L.	79000
220 Protector Multipresa a 8 prese	L.	94000
Amiga Televideo 31 originale	L.	239000
Virus Detector II	L.	25000
Fait-Agnus 8372-A	L.	125000
Super Deluxe	L.	130000
Alimentatore Professionale per Amiga 500 stabilizzato	L.	99000
Dataswitch Seriale	L.	42000
Dataswitch Parallelo	L.	25000
Amiga Gunshot	L.	98000
Faster Agnus	L.	Tel
Scheda Acceleratrice		
AD-SPEED 16 MHz	L.	399000
Si monta senza saldature nell'Amiga, raddoppia la velocità e comprende 32 Kb di Cache Ram High Speed		

### HARD DISK E KIT RAM

Amiga 2000 Amiga DOS & MS-DOS Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte last high system turbo		
HARDCARD "NEX" senza Hard Disk fast ROM	L.	450000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 45 Megabyte	L.	900000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 114 Megabyte	L.	1200000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 175 Megabyte	L.	1500000
Amiga 500 Amiga DOS		
HARD DISK INTERNO "Adrive" da 20 Megabyte; piccolissimo si monta all'interno dell'Amiga 500 senza saldature e con semplicità	L.	800000
KIT RAM per HARD DISK		
Kit da 2 Megabyte per Hard Disk A590 Commodore	L.	170000
Kit da 2 Megabyte per Hard Disk NEXUS	L.	160000

### ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA

Amiga 2000/3000		
Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	380000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	540000
Espansione interna da 8M	L.	890000
Amiga 1000		
Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380000
Amiga 500		
Espansione interna da 512 K	L.	60000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga	L.	370000
ANTRAM	L.	19000
Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile, facile l'installazione senza saldature, utile per far girare alcuni giochi		

### MODEM

MODEM interno prof. SMART V21-22 I faves slot MS-DOS	L.	155000
MODEM interno prof. SMART V21-22 22bis slot MS-DOS	L.	299000
MODEM esterno prof. SMART V21-22 22bis (300-1200-2400) + VTEL	L.	299000
MODEM esterno prof. SMART V21-22 22bis + MNP 5, correzione errori	L.	399000

**VASTO ASSORTIMENTO DI LIBRI SPECIFICI PER AMIGA IN LINGUA ITALIANA**

# SUPER TENNIS



Anche a voi credo sia capitato di prenotare un campo da tennis. Se così fosse saprete quale sconcerto si provi vedendo la lista delle prenotazioni piena di nomi sconosciuti, e avere provato anche, però, l'emozione sempre nuova di mettere a segno un punto spettacolare (magari non voluto, che è ancora più bello). Bene, se sapete tutto ciò, capite anche perché questa esperienza è stata simulata su computer molte e molte volte in questi anni (Pro Tennis Tour e 3D Tennis docenti) e sarete felici di sapere che anche sul Super Famicom si è pensato di mettere in vendita un gioco di tennis (il primo su questa macchina), che sbaraglia letteralmente la concorrenza. Chi ben comincia...

Super Tennis si presenta come un gioco che (a dispetto della maggior parte delle versioni su computer) privilegia l'aspetto arcade dell'azione. Il punto di vista è quello che siamo abituati a vedere molto spesso in televisione, caratteristico anche dei più famosi coin-op dedicati a questo sport.

Ma il bello del gioco viene scoperto quando si prende in mano il joystick, e la mancanza di istruzioni (vabbè sì, ci sono, ma sono in giapponese stretto) non crea alcun tipo di problema. È talmente istintiva l'azione che tutti i colpi disponibili saranno sotto il controllo del giocatore dopo pochi minuti.

E tutto questo grazie all'estrema funzionalità del sistema di controllo, che ricorda un po' quello dei picchiaduro, ossia le azioni del giocatore cambiano a seconda della situazione in cui si trova.

I colpi principali sono quattro: diritto, rovescio, pallonetto e smorzata. Ogni colpo ha il suo tasto apposito, così non dovrete preoccuparvi di complicate sequenze di direzioni per effettuarli e, qui viene il bello, il tipo di tiro effettuato cambia col cambiare della situazione. Se il giocatore raggiunge un pallonetto prima che tocchi terra, il diritto diventerà uno smash devastante, e così per le volée, smorzate e altri tiri. Ciò è molto intelligente e permette anche ai principianti di esaltarsi con scambi spettacolari e molto soddisfacenti.

Tutto ciò avviene con la consueta fluidità del Famicom ed è notevole osservare quanto sia Super questo Tennis nonostante la sua semplicità.

Nel gioco variano anche le caratteristiche dei giocatori e le donne sono meno potenti che gli uomini. Il gioco misto (uomo-donna) è spesso necessario se si vuol creare un handicap al giocatore del computer, davvero molto abile. Oltre che ai singoli, si



(Sopra) A doppia in Super Tennis. Due giocatori possono unire le forze per sconfiggere la doppia formata dal computer.

(Sotto) Una dettagliata schermata di intestazione mostra chi, cosa ha fatto, quando, perché e come.

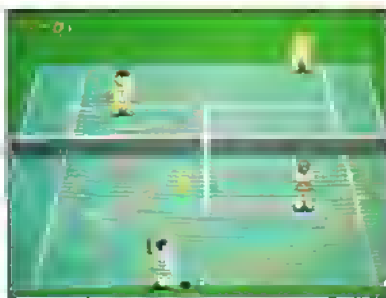
possono giocare molti tipi differenti di doppio e c'è anche l'opzione torneo che porta il giocatore a giocare nei circuiti internazionali per cercare di divenire il numero uno della classifica ATP.

Non v'è dubbio che Super Tennis sia un grandissimo gioco: è indubbiamente la migliore simulazione di questo sport che io abbia mai visto su qualsivoglia formato. Il modo a un giocatore tuttavia, è penalizzato dalla grande abilità che i giocatori guidati dal computer presentano. Giocare in due è un vero spasso, perciò se avete un Super Famicom correte a comprare questo gioco e invitate a casa vostra un po' di amici per cominciare il vostro mini torneo, il divertimento è assicurato!



(Che altri) Tre tipi di court, con differenti velocità della palla, sono disponibili. La velocità è buona, ma è la forza, ma a' è anche la loro battuta e il commento.

(Sopra) La partita possono essere di 2,3 a 6 set, a prescindere dal sesso.

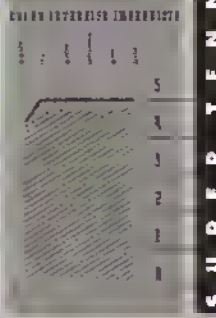


- Metodo di controllo superbo.
- Effetti sonori eccellenti.
- Giocare in due è meraviglioso.
- I giocatori del computer sono molto bravi.
- Poche opzioni nel modo a un giocatore.
- Asidue password.

920 FAMILIUM

G B 2 8 9

Il metodo di controllo ultra istintivo rende Super Tennis incredibilmente facile da giocare, sebbene anche la padronanza non sia esaltante se non dopo un bel po'. L'opzione torneo aiuta ad allungare la longevità del modo a un giocatore e non c'è possibilità che in due ci si annoi. Graficamente è bello, e gli effetti campionati e la musica sono accattivanti. L'abbondanza di piccoli particolari (come i giocatori che imprecano dopo aver perso un punto) mette la ciliegina sulla torta.



SUPER TENNIS PROVE SU SCHERMO

# UNA FACCIA DA..... SysOp

**cco finalmente la definitiva consacrazione di K nel mondo telematico..... Ma cerchiamo di capire più a fondo e nel dettaglio come è avvenuta e come sta procedendo questa iniziativa.... Scopriamo i segreti dell'ULTIMO IMPERO**

Come avrete sicuramente notato nei numeri scorsi, Kappa ha finalmente aperto una nuova frontiera nel mondo telematico italiano dedicando uno spazio alla messaggistica all'interno di una famosa BBS, in modo tale da poter offrire un maggiore "contatto" con la nostra redazione. Quest'idea nasce in una remota notte del maggio '91 quando il sottoscritto (Paolo Paglianti) si collegò a ULTIMO IMPERO. Da quella sera e per i mesi futuri, è avvenuta una mobilitazione generale di mezzi e di persone per creare una struttura solida, che potesse divertire, e che offrisse la possibilità di interseambi costruttivi fra gli utenti e soprattutto con la nostra redazione. Così nacque l'area KAPPA all'interno di ULTIMO IMPERO. La persona che ha reso possibile tutto questo è il SysOp (Tuono Max) della suddetta BBS, che si è impegnato notevolmente per l'apertura e lo sviluppo dell'area. Ma ora cerchiamo di capire chi è il SysOp e come funziona la BBS.

**K:** Per prima cosa saremmo curiosi di sapere perché una persona decide di aprire una BBS investendo molti soldi che bene o male non veranno mai recuperati?

**Tuono Max:** Principalmente per Hobby, però una volta scoperti i propri desideri iniziali, si cerca di offrire un servizio ogni giorno più completo per soddisfare le esigenze delle persone che si collegano. I soldi sono sempre il problema principale perché in fin dei conti una BBS è un servizio che viene offerto gratuitamente. Comunque se a qualcuno interessasse collaborare con un contributo allo sviluppo della BBS può trovare le modalità in area NEWS.

**K:** Una BBS come ULTIMO IMPERO che mezzi deve utilizzare per essere operativa al 100%?

**TM:** Facendo riferimento a ULTIMO IMPERO posso dire che lavoro su un Amiga 2000 corredato di scheda GVP 64030 e utilizzo il programma CNet della Perspective Software ricodato interamente in italiano dal sottoscritto, oltre a una linea telefonica dedicata esclusivamente alla BBS. Personalmente ho scelto di lavorare con Amiga per prima cosa per utilizzare quelle voci che volevano gli MS-DOS come padroni incontrastati della telematica amatoriale, poi perché i programmi creati per la macchina della Commodore sono stati scritti più recentemente e utilizzano delle interessanti soluzioni gestionali.

**K:** Interpretando il desiderio di molti lettori che per ora non conoscono molto bene il mondo telematico, ci puoi

spiegare come funziona il collegamento della BBS dalla prima telefonata ai vari menu?

**TM:** Dunque, per prima cosa per collegarsi bisogna avere un computer e un modem. Poi bisogna procurarsi un programmino di comunicazione con il quale si compone il numero (di telefono naturalmente) della BBS che si vuol chiamare. Il primo menu che appare è quello di presentazione della BBS e vi verrà chiesto di inserire il vostro nominativo se siete già stati abilitati, o la parola "NUOVO" se volete iscrivervi. Dopo aver scritto NUOVO vi verranno proposte una serie di domande come in un questionario in cui

dovrete inserire il vostro nominativo, cioè quel nome di battaglia con cui potrete essere riconosciuti dagli altri utenti all'interno delle varie aree, il vostro nome (reale naturalmente), il vostro cognome, l'indirizzo, numero di telefono e la password (parola d'accesso) che dovrete utilizzare al secondo collegamento insieme al nominativo. Dovrete anche inserire un piccolo messaggio per la vostra abilitazione. Ricordo a tutti che i comandi dell'EDITOR si attivano alla pressione del (Punto) posto nella prima colonna di una frase. Le informazioni personali non appariranno mai a nessun utente e ne verranno divulgate da parte del SysOp per ovvie ragioni di etica, e pertanto è necessario che i dati vengano inseriti in modo corretto e soprattutto ONESTO. Una volta finito il questionario il sistema provvederà a fornirvi di un numero di Account con il quale potrete ricollegarvi in futuro. Ora siete all'interno dell'ULTIMO IMPERO. La struttura interna è la seguente. Esistono 5 aree principali e sono:

l'Area Messaggi (selezionabile con la lettera A) nella quale troverete l'area Kappa e tutte le altre sezioni dedicate allo scambio di messaggi NON PERSONALI fra tutti gli utenti (per i messaggi riservati bisognerà utilizzare il comando MS), l'Area Generale TXT (selezionabile con la lettera G) in cui potrete ritrovare le offerte dei negozi collegati alla BBS. Vi ricordo che prendendo contatti con il SysOp potrete creare anche la vostra area pubblicitaria.

La terza parte è l'Area News (selezionabile con la lettera N), o Area Bollettini, dove troverete tutti quei messaggi che vi appaiono ogni tanto all'inizio del collegamento. Sono presenti anche le istruzioni della BBS che vi consiglio di leggere. L'Area Programmi (selezionabile con la lettera P), che per ora è un'area in pieno sviluppo. All'interno si possono trovare dei giochi multimediali, cioè quei giochi che si fanno via modem e a cui possono partecipare tutti gli utenti della BBS. L'ultima area è l'Area File (selezionabile con la lettera U) nella quale potrete trovare e tutte le directory contenenti interessantissimi programmi, utility, immagini, animazioni, demo, campionamenti, musica, file TNT, ecc.

Naturalmente potrete prelevare (Download) e mandare (Upload) a vostra scelta i programmi contenuti in BBS. Ci sono poi molte altre possibilità che però vi descriverò in seguito...



**K:** Beh, devo dire che è stata una spiegazione molto esauriente, ma per cambiare discorso ti posso chiedere cosa fai nella vita oltre che essere un SysOp?

**TM:** Certo, per prima cosa ti dirò che sono un Perito Informatico (ITIS) e ora frequento il primo anno di Giurisprudenza all'Università Statale di Milano. Io di mestieri e sono un Disc-Jockey con la passione dei campionatori, e faccio il SysOp.

**K:** Perché hai scelto come nome di battaglia Tuono Max (Thunder Max)?

**TM:** Proviene dalla mia professione (di D), è il mio nome d'arte e così l'ho mantenuto anche nell'ULTIMO IMPERO.

**K:** Ci sono delle novità in via di sviluppo per ULTIMO IMPERO?

**TM:** ULTIMO IMPERO è costantemente in sviluppo, 24 ore al giorno si modifica per accontentare tutti... Posso solo accennare e che dato il notevole numero di consensi favorevoli, e colgo l'occasione per ringraziare gli utenti che partecipano attivamente allo sviluppo della BBS, a tempi brevi ci sarà una rivoluzione di mezzi, di velocità di trasmissione, di programma (con nuove versioni di CNet) e altre sorprese che però verranno rivelate in futuro...

**K:** Quindi, tirando le conclusioni, chi e perché si collega a ULTIMO IMPERO?

**TM:** Beh, di solito si collegano persone di tutte le età, senza distinzioni, e si collegano per poter scambiare consigli, file, o magari per fare solo a chiacchiere quando non si ha nulla da fare. Volevo anche precisare che nelle aree file sono presenti quasi tutte le utility disponibili per i vari computer, immagini, musica, campionamenti e la musica area KAPPA TNT dove troverete tutti i trucchi per qualsiasi gioco desiderate.

Vi ricordiamo che troverete Paolo Paglianti (Account 75) su ULTIMO IMPERO se avrete bisogno di informazioni sulle aree Kappa.

L'ULTIMO IMPERO RISPONDE AL NUMERO  
02 - 55 30 23 37 24 015 SU 24







## CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS  
VIA BUGATTI, 13  
20017 RHO (MI)  
TEL. (02) 93505280 R.A.  
FAX (02) 93505219

**VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.  
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 SERVIZIO COMPUTERIZZATO.**

**PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.**

**IBM - AMSTRAD - COMMODORE - NEC - STAR - PHILIPS  
RIVENDITORE AUTORIZZATO**

### ATONCE 16 MH2 New

Emulatore 286 16MHZ per Amiga 500 e 20000 trasforma il drive in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite  
**IMPORTAZIONE DIRETTA**

### Caratteristiche Atonce 286 16 MH2

L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512KB di fast ram e zoccolo per coprocessore 80287C 12MH2

Restano disponibili in DOS 640K RAM (con Amiga 512K) L'eventuale memoria residua, se avete un'espansione di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.

Non compromette il normale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Commodore Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, R5232, printer Mouse, diventano AT PC MS DOS

Emulazione video EGA VGA MONO CGA HERCULES ecc. ecc.

Altissime prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con command COM, di facile montaggio senza alcuna saldatura.

Presto manuale in italiano

**a sole £ 450.000 IVA compresa.**



### OFFERTA SPECIALE

Notebook K 286 16 MH2/21 schermo VGA retroilluminato 1 drive 3 1/2, 1 hard disk 20 MB 1 MB RAM espandibile a 6 MB, uscita monitor esterno VGA, batterie nichel cadmio ricarica automatica, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da next a £ 2380000

Dos 5.0 in abbinamento in Italiano

vastissimo assortimento PC 286 - 386 - 486

286 da 16 a 20 MHZ

386 da 16 a 40 MHZ

486 da 20 a 50 MHZ

Sono disponibili i nuovissimi Genlok Rocket normal e Plus oltre ai famosissimi MK III Plus e ai professionali Netiki

Amiga Action Replay III per Amiga 500	£	150000
Amiga Action Replay III per Amiga 2000	£	170000
(Cartuccia con funzioni di freeze per la protezione di programmi in commercio, il salvataggio di videale, il rallentamento dei giochi, la rilevazione di virus, la programmazione in linguaggio macchina, ecc.)		
Amiga 500 1.3	£	629000
Amiga 500 Plus 2.0 1 MB	£	739000
Espansione 1MB per Amiga 500 Plus (porta l'Amiga a 2 MB totali)	£	160000
Sound Blaster PC	£	280000
Scheda televideo PC	£	299000
Moduli SIP/SIM 70 ns 1 MB	£	85000
Monitor VGA color 14" 1024 x 768	£	520000
Monitor NEC Multisink 3 EG color VGA 14" per Amiga PC, Macintosh	£	1150000

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cadute ancora operanti, ha editato ben 28 numeri di riviste con inclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; Autrad, prima che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA, con il famoso PC 1512, ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.

Pertanto è in grado di consigliare il cliente alla guida all'acquisto a seconda delle sue esigenze garantendogli, un servizio post vendita sia a livello accessori, software, assistenza riparazione e installazione, sia a livello hobbistico che professionale, Pensaci !!!!!!!

Chi vende "Bidoni", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza

grazie

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Nazione, Europeo, Commodore Gazette, Panorama di vari anni addietro - in cui si parla di quanto sopracitato



### NOTIZIE UTILI

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, l'aversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65.

Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi)

STAMPANTI NEC, COMMODORE, STAR, IBM, OLIVETTI.

### ORARI :

9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30  
**CHIUSO IL LUNEDÌ**

Disponiamo di software tecnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibili da elencare tutti.

Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

**OGNI TIPO DI CONSOLES  
E UN VASTISSIMO  
CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES**

# TNT

# Gods

## LIVELLO DUE

## MONDO |

**L**a chiave d'oro che porta alla fine del mondo si trova nella Gem Room, ma è posta troppo in alto per essere raggiunta da un comune eroe come voi. Tuttavia il blocco che la sostiene scenderà un po' ogni volta che porterete una delle tre Gemme in questa sala. Le Gemme devono essere portate in quest'ordine: Ice, Fire e Water. Quando avrete preso la chiave, uscite dal mondo abbassando la Leva 4.

## LIVE!! E BONUS SEGRETO

1) Per entrare nella Treasure Room: Appena iniziate il livello, andate a destra e premete l'interruttore nascosto 1. In questo modo aprirete la botola sottostante.

Andate a sinistra, eliminate i due centurioni che, se avete più di una vita, vi lasceranno una chiave del tesoro. Attenzione, per che raccogliendo questa chiave attiverete le trappole di tutto il livello.

Scendete nella stanza che si trova al di sotto del vostro punto di partenza, e andate a destra finché non apparirà un ladro. Non toccate il ladro finché non salta in alto e ruba la pozione Scudo per voi. A questo punto utilizzate la chiave d'oro per attrarlo verso di voi e poi eliminate-lo in modo da poter recuperare lo Scudo.

Salite ed evitate le trappole. Avionate la Leva 1 per far apparire il forziere e un secondo ladro.

che - come al solito - lo ruberà per voi. Fate attenzione ad avere ancora lo Scudo quando azionate la leva, altrimenti il ladro farà una brutta fine. Azionate la Leva 3 e potrete entrare nella stanza del tesoro.

2) Per entrare nella Stanza bonus - Fate qualche esperimento con la Leva 3. Prima di entrare, date un occhio all'energia...

## MONDO 3

Quella che riportiamo è la via più veloce per superare i pozzi.

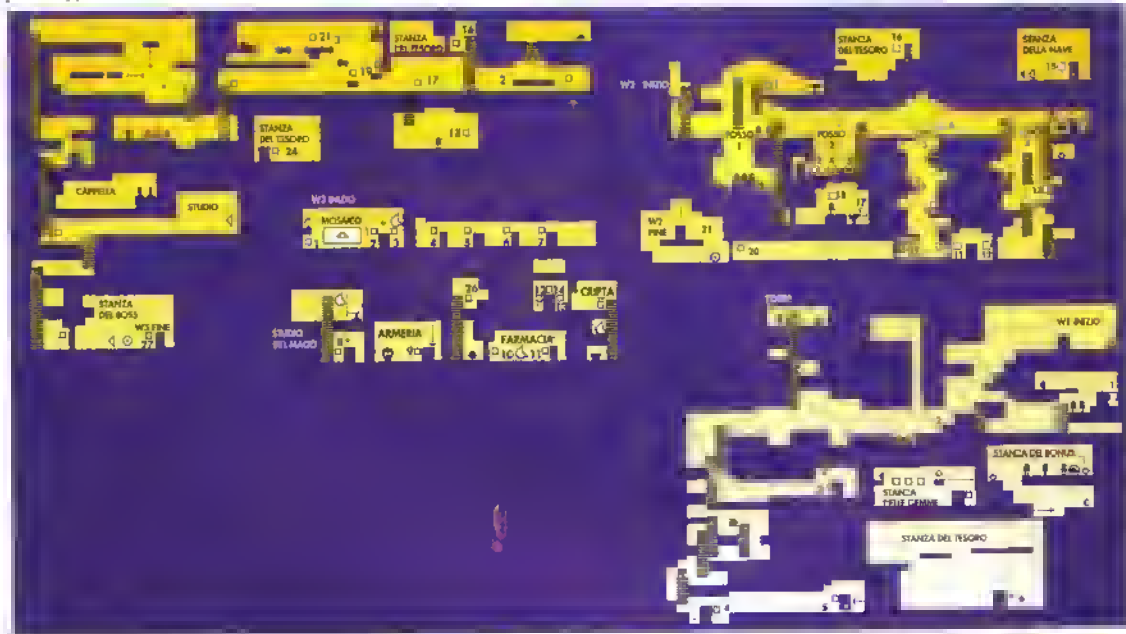
Scendete dalle scale fino alla piattaforma dove si trova il Narrow Arc. Se avete già, come è probabile, lo Standard Arc, è meglio evitare di prendere il Narrow.

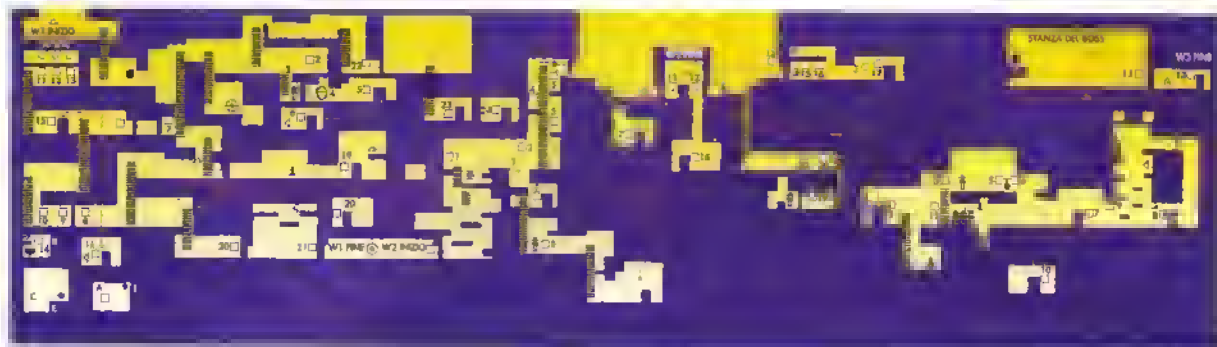
Andate fino all'orlo destro della piattaforma, e saltate sulla scala a destra. Saltate sulla piattaforma, vicino alla Leva 1. Azionate la leva per far saltare in aria la trappola in basso. Quindi scendete per la scala fino ad arrivare alla piattaforma sottostante; scendete per le scale 2 destra, saltate a sinistra alla prima apertura (Posco 1) e fate saltare in aria le trappole con la Leva 2. Quindi prendete la chiave di bronzo.

Ritornate fino alla scala, e salite fino in cima, discendendo poi a destra. Andate a destra fino in fondo alla piattaforma, e lasciatevi cadere. Vi ritroverete nel Pozzo 2. Camminate a destra e salite per le scale. Continuate verso destra e saltate oltre l'ostacolo; andando sempre a destra arriverete a una rampa di scale che dovrete scendere. Raccogliete la chiave e andate a destra.



giate quindi la chiave d'oro per il teletrasporto, azionate la Leva 6 (in modo da chiudere la prima botola del Pozzo 3) e lasciatevi cadere. Tirate le Leve 7, 8 e 9 in modo da chiudere tutte le altre botole, e potrete attraversare anche il Pozzo 3.





Aprirete le due porte laterali alla vostra destra e entrate nella porta posizionata tra le Leve 11 e 12. In questo modo sarete trasportati sopra il Pozzo 4.

Entrate nella porta a destra della Leva 15, e raccogliete la chiave d'oro che si trova nella Ship Room.

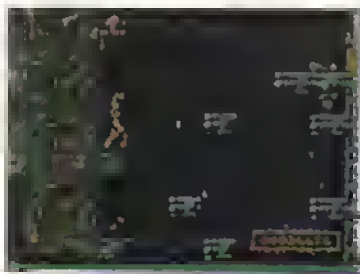
Per uscire dal secondo mondo, scendete fino in fondo al Pozzo 3 e passate per la porta a sinistra. La porta di fine mondo si trova nel corridoio davanti a voi.

#### LIVELLI E BONUS SEGRETI

1) Per arrivare alla Stanza del tesoro - Ci sono tre Chalices disseminati nei Pozzi. Portateli alla Ship Room per ricevere la chiave di bronzo. Quindi andate nella Treasure Room, che si trova oltre la porta a sinistra della Leva 3.

#### NEL NEGOZIO

Comprate Lancia e Power Potion.



#### MONDO 3

Il terzo Mondo è diviso in due parti: dovete risolvere il Mosaico e recuperare la Candle.

Iniziate in questa stanza. Il primo pezzo si trova nella stessa stanza del mosaico: prendetelo e riportatelo davanti al puzzle.

Azionate la Leva 1. Eliminate i due centurioni per poter raccogliere la chiave di ferro. Quindi ri-azionate la Leva 1 per scoprire dove si trova un blocco mobile. Saltate su questo blocco e raccogliete la chiave di ferro. Tirate la Leva 2 per far apparire una porta segreta e la Leva 3 per spostare il Blocco 1. Tirate di nuovo la Leva 2 per aprire la porta e superatela. Il corridoio davanti a voi comunica con quattro stanze: la Crypt, l'Apothecary, il Wizard Study e l'Armoury.

In queste stanze ci sono diversi oggetti: il Globe, lo Skull e la Jar of Herbs. Per trovare i tre pezzi mancanti del Mosaico, dovete portare lo Skull nella Crypt, il Globe nello Wizard Study e la Jar of Herbs nell'Apothecary. Per risparmiare un po' di tempo seguite il percorso Armoury-Crypt-Apothecary-Wizard Study.

Riportate tutti i pezzi mancanti al Mosaico e apparirà una pietra di teletrasporto che vi porterà nella seconda sezione del Mondo 3.

#### INOLANA GOD E LA CANOE PERDUTA

Andate verso sinistra, uccidendo tutti i mostri finché non trovate una chiave di ferro. Ritornate alla Leva 15 e azionatela, per spostare il Blocco 2 dal pavimento. Saltate sul Blocco e salite le due

rampe di scale. Quindi eliminate il Wall Monster per trovare una lancia. Prendete la chiave di ferro e scendete per le scale. Quindi andate sino alla Leva 17 e azionatela. Scendete, andate a destra, saltate oltre la trappola e tirate la Leva 18, in modo da chiudere la trappola sotto la Leva 19. Risalite le scale e saltate sulla botola sotto la Leva 19.

Azionate le Leve 19 e 20 per chiudere le botole, quindi salite e raccogliete a sinistra una seconda chiave di ferro. Saltate sul Blocco 3 e dirigetelo verso destra. Quindi saltate e recuperate la Candle. Andate sino alla Leva 22 e tiratela per spostare il Blocco 4. Scendete per il buco che è apparso.

Aprirete la strada fino allo Study, dove la Candle farà apparire una chiave di ferro. Azionate quindi la Leva 26 per entrare nel Dragon Lair.

#### LIVELLI E BONUS SEGRETI

2) Per prendere la croce d'oro - Azionate una seconda volta le Leve 19, 20 & 21. In questo modo distruggerete le trappole che vi impediscono di raggiungere la croce d'oro, che si rivelerà particolarmente utile se portata nel posto giusto.

#### IL DRAGO

Alternativamente, inginocchiatevi e sparate per colpi e il Drago. Non spingetelo troppo a destra, perché altrimenti quando (se...) lo eliminate, il tesoro cadrà nella parte in basso dello schermo e non potrete raccogliercelo.

#### NEL NEGOZIO

Nel Mondo 1 probabilmente avrete raccolto la Mace, che vi fa perdersi e la lancia. Vendete la lancia per comprarla e una Shuriken. Spendete qualche moneta per comprare delle palle di fuoco, e risparmiatene il resto del vostro gruzzoletto per i successivi Negozi.

### LIVELLO TRE

#### MONDO 1

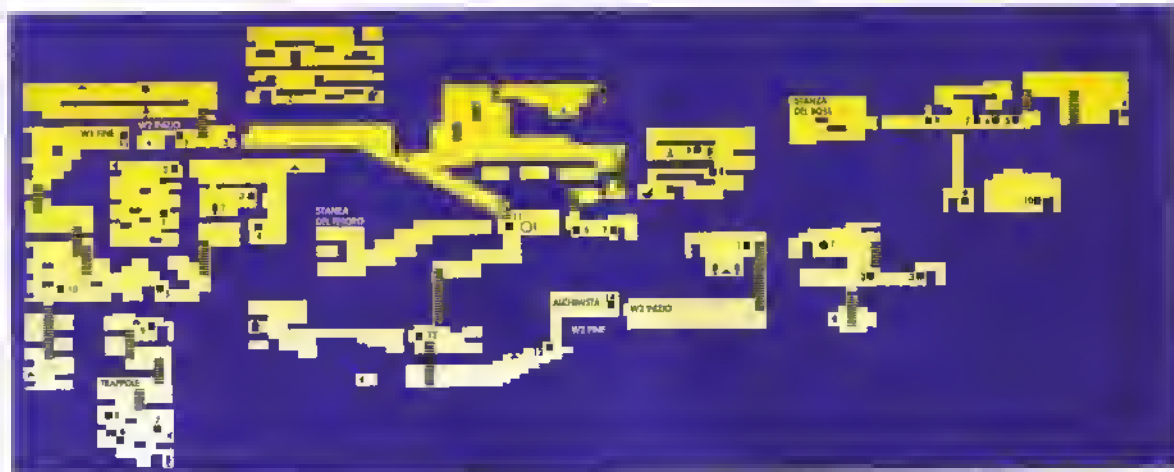
In questo mondo dovete trovare la Mace, il Power Up e il Weapon Arc prima di poter prendere la chiave d'oro di fine mondo dalla grande stanza del tesoro.

Andate a destra e scendete. Arrampicatevi per la scala successiva e lasciatevi cadere nel pozzo a destra. Eliminate il mostro per poter raccogliere la Time Bomb; a questo punto salite e andate a destra, fino alla Leva 2, che, se azionata, sposta il Blocco 1.

Azionate la Leva 3 per aprire la botola superiore, e gettate DUE VOLTE la Time Bomb per uccidere il Bee Hive. Scendete e azionate la Leva 4. Andate a destra e tirate la Leva 5 per prendere le







2) Per ricevere una vita extra - Azionate la Leva 1, poi correte molto velocemente e tirate la Leva 4.

TNT

## Il MINOTAURO

Questo Guardiano è molto simile al Centurione del primo livello. Tuttavia ha un'arma in più: può saltarvi addosso e, se non state attenti, causarvi un bel po' di danni. Quando il Minotauro salta, correte sotto di lui verso destra, e fate lo stesso quando salta nell'altra direzione. Per capire quando ha intenzione di saltare, guardate i suoi passi: se fa qualche passo indietro, vuol dire che sta per avanzare, e dopo aver sparato, salterà.

## NEL NEGOZIO

Compiate Mace, Palle di Fuoco, Hunter e pozioni Power Up.

## LIVELLO QUATTRO

## MONDO 1

Aprievi la strada fino ad arrivare nella parte alta della stanza, e distruggete il blocco che sostiene una chiave di ferro. Raccogliete la chiave, azionate la Leva 2, e uscite dalla stanza passando per la porta. Lasciatevi cadere per l'apertura sopra la trappola - no, non siamo pazzi! - infatti un blocco mobile si sposterà a appena in tempo per salvarvi dalla trappola. Superate la porta sulla destra, saltate sulla scala e scendete. Distruggete i blocchi alla vostra sinistra e azionate la Leva 4. Utilizzate lo Zap per eliminare i mostri che salgono per prendere la chiave di ferro.

Scendete fino alla Leva 5 e azionate la per poter entrare nella Trap Room. Saltate velocemente a sinistra e in alto, e azionate la Leva 6. In questo modo il blocco mobile non spingerà più la chiave di fine mondo nella trappola. Se però la chiave dovesse cadere nella trappola, dovrete prendere la omb con la chiave di ferro.

Uscite dalla stanza e arrivate fino alla fine del Mondo 1 tirando la leva 11.

## LIVELLI E BONUS SEGRETI

1) Per trovare un forziere d'oro: Utilizzate la chiave di ferro (presa nella Trap Room) per spostare il Blocco 2 e scendere nel pozzo. Lì troverete il forziere, insieme ad un'altra chiave che vi servirà per spostare il Blocco 3.

## NEL NEGOZIO

Compiate Mace, Palle di Fuoco, Hunter e pozioni

ni Power Up.

## MONDO 2

Per completare il Mondo 2, dovrete recuperare i tre elementi e riportarli nella Alchemists Room. Andate a destra, scendete e saltate sui blocchi distrutibili. Camminate verso destra e fate attenzione a non liberare i mostri intrappolati. Quindi scendete e raccogliete la coppa d'oro. Entrate nella stanza azionando la Leva 7, raggiungete la Leva 9 e tiratela per fare saltare in aria la trappola - già che ci siete, raccogliete per strada la pozione di attrazione. Azionate la Leva 8 per liberare il ladro che vi porterà il Peste e il Mortar. Quindi andate fino alla Leva 10 e lasciate cadere la pozione di attrazione per attirare il ladro. Eliminatelo e prendete il Mortar. Azionate la Leva 6, andate a sinistra, tirate la Leva 11 e lasciatevi cadere.

Quindi andate nella parte inferiore della mappa e raccogliete la chiave di ferro eliminando i blocchi distrutibili. Tornate alla Leva 12, azionate la, entrate nella stanza e raccogliete la Lamp. Tirate la Leva 13 per trovare un'altra chiave di ferro per spostare il Blocco 2.

Entrate nella Alchemists Room, raccogliete la chiave d'oro e uscite passando per la porta a destra.

## LIVELLI E BONUS SEGRETI

1) Per entrare nella sezione Bonus: Raccogliete la chiave di ferro nella parte precedente la prima porta e tirate la leva 1.

2) Per ottenere una vita extra: Raccogliete la lampada a olio nella sezione Bonus e tirate la leva 4.

## MONDO 3

Andate a sinistra ed eliminate il cane che appare in fondo alla prima scala per trovare una lancia. Dovrete avere la lancia con voi quando azionate la leva 1 per poter spostare il Blocco 1.

Ri-azionate la leva 1 e passate attraverso la porta sulla sinistra. Quindi andate a destra e scendete le scale. Tirate le leve 2 e 3 e uscite attraverso la porta sulla destra. Raggiungete la leva 7 e azionate la. Ritornate alla leva 4 e superate la porta. Raccogliete la chiave d'oro e salite le scale; in questo modo tornerete a sinistra delle leva 2. Aprievi la strada sino alla leva 8, azionate la ed entrate nella

stanza del Guardiano.

## LIVELLI E BONUS SEGRETI

1) Per trovare una Treasure Key: Quando arrivate in prossimità della leva 1, non uccidete subito il Ladro, perché vi porterà una chiave di bronzo. Per arrivare alla Treasure Room lasciatevi cadere per la botola con la leva 7 e passate per la porta che si trova in fondo al pozzo.

2) Per trovare le asce: Per poter spostare il Blocco 2 e prendere le Asce (Axe), dovrete far sì che il ladro prenda per voi la Mace. Azionate la Leva 7 per aprire la botola. Quindi tirate la Leva 6 per spostare il Blocco 3 e far cadere una chiave di ferro nel pozzo sottostante: ri-azionate la Leva 7 per chiudere la botola, tirate la Leva 5 per aprire la botola davanti al ladro. A questo punto aspettate che il vostro amico mostro raccolga la Mace e che decida di scendere verso di voi. Eliminatelo senza pietà, prendete la Mace e azionate la Leva 7. Questa aprirà la botola: non vi resta che prendere la chiave di ferro, e ora potete spostare il Blocco 2, distruggere i blocchi in modo da far cadere le Asce e raccogliere il frutto del vostro duro lavoro!

## CHIAVI GENERALI

	trappola
	pozione di salto
	negoziante
	lampada
	vaso
	globo
	erbe
	portaglobo
	mortaio
	urna
	croce
	calice
	teschio
	flask
	vaso di ceramica
	lampada a olio
	bomba
	alveare
	water gem
	fire gem



# KOX

## Aaaayeah!!!

Prologo

"Le persone comuni si preoccupano solo di come passare il tempo, quelli che posseggono qualche talento di come utilizzarlo." (Arthur Schopenhauer)

Chi ha mai detto che i videogiochi sono "solo" un passatempo, un hobby, una passione? Perché limitare lo strumento che ci permette di diventare i protagonisti di un mondo ideale, di vivere in prima persona delle avventure che nella realtà sarebbero semplicemente impossibili a un semplice trasullo? Perché dissociare il videogioco da un gioco e iniettare l'artificio commerciale quando in realtà elimina, almeno finché non compare la scritta "Game Over", quel mondo grigio, inquinato e corrotto nel quale viviamo obliuamente? Non confondiamolo con gli alcolici: il videogioco non è un modo di scappare dalla vita, ma è una protesta silenziosa al suo razionalismo, spesso asperso, che spesso ci disumanizza. I videogiocatori non sono degli alieni, degli apocalittici, ma del rifiuto, la cui forza d'impeto, anche e spesso politico, non trova rispondenza nella società nella quale viviamo. Giocare non è un passatempo, è un rituale immanente e trascendente allo stesso tempo, quindi, ogni volta che inserite il joystick della opposita presa sapete che avete una missione semi-divina da compiere. Qual è? Provate a dare una risposta voi stessi...

Questo lungo ed astratto semi-trattato sulla funzione del videogioco per introdurre la Posta di gennaio. Se quella del mese scorso era intransigente e dissociata, questa è talmente profonda che la più barbara cospirazione e congiura al paese di volte per raggiungerla l'essenza. Ma siamo forti così: la consuetudine e la ripetizione non fa per noi, ogni puntata è diversa dalla precedente. Non elicitateci o sbagliare di conto....

Buona lettura.

## LA POSTA È MORTA, VIVA LA POSTA

Quattro chiacchiere tra amici di vecchia data che neanche si conoscono: questo potrebbe essere il titolo di tutte le lettere che leggo.

Il salotto è ricomposto. I miti si sono riaccomodati. È cambiato solo l'ambiente, ma la classe si nota sempre. Forse, anzi, sicuramente, tra qualche mese riscriverà Ferrone, Paolo '69, i Bova Byte e forse Marco Spadini.

Soprattutto la Posta tornerà a essere un salotto dove regna la costruttività, l'ironia, e dove l'ascoltatore, o meglio il lettore, ritornerà a essere il padrone della conversazione anche non pronunciando parola.

Siamo noi a creare i miti e noi a distruggerli, disse qualcuno. Sono contento che tu sia tornato, e anche se in altra sede e in altre condizioni, l'avventura ricomincia. Si deve ricostruire una Posta, e come successo con ZZAP!, tu ci riuscirai. Una po' come un film. "Dove c'è una Posta da salvare, MBF è lì". Qualche vacca l'hai già scritta, prendiamo, ad esempio, "I TRE VECCHI CHE AVREBBERO POTUTO CAMBIARE IL CORSO DELLA STORIA": hai esteso la frase, tu che hai sempre predicato il contrario, quando l'utopolemica facevo risalire la forma scorretta, l'errore banale. Anch'io potrei dire: "Matteo bifa Juve e ama la musica dei Queen... Chi se ne frega?".

Io, a me, importa. Non passa giorno che non legga i vecchi numeri di ZZAP!, che quasi non pianga per la nostalgia. Quel casino che una frase poteva creare, quella trepidante attesa che durava un mese, in cui ci si immaginava chi avrebbe potuto scrivere, e cosa avrebbe potuto scrivere. E poi questo che ti amo (non fraintendere), e tutti voi: siamo una grande famiglia accuminata da una stessa passione e da un vizio (almeno quelli della vecchia guardia): la Posta, è basilare in una rivista.

Forza, tutti insieme, come ai bei tempi, e ricreiamo quel "boi-

dello", quel blob informatico e demenziale e costringiamo i redattori a concedere 8 pagine di spazio alla Posta!

Buona fortuna Uomo Ragno, di cuore.

JOSEPH 77

P.S.

Scusa se la lettera non segue un filo logico, ma ho scritto quello che avevo in mente, e questo conta più dei sette e degli otto guadagnati con massime e paroloni (bella lì! NdMBF). Ah, dimenticavo... Comprerò K solo per la Posta.

Durante il mio soggiorno negli States, ho avuto l'occasione di seguire in televisione una specie di mega-Blob realizzato con alcune tra le gag più esilaranti del dissacrante Eddy Murphy. Ne ricordo una in particolare: nel ruolo di un intervistatore demente, Eddy si stupiva del fatto che Ron Howard, un tempo il mitico Ricky Cunningham di Happy Days, fosse cresciuto, avesse diretto tre o quattro film, si fosse sposato, e che la sua raggiunta maturità fosse visibile anche nel suo aspetto fisico, soprattutto in un paio di baffoni che facevano capolino su una faccia che manteneva ancora il sorriso dell'eroe di uno dei serial televisivi più amati in tutto il mondo. Ron Howard sorrideva imbarazzato alle richieste sempre più insistenti dell'intervistatore, il quale non accettava il "nuovo" Ricky, preferendogli quello che tutti conoscevano, e pretendendo che si togliesse i baffi. Alla fine, evidentemente stressato e notevolmente imbarazzato, Ron Howard usciva dalla sala, in delirio, che gridava "Ricky! Ricky!", mandando tutti a quel paese.

Questa parabola serve a chiarire le mie prossime righe, che forse deluderanno i funi più accesi delle Poste bullagiere apparse su altre testate, "giostrote" dal sottoscritto. Non fraintendetemi, non ho cambiato il mio stile e tanto meno rinnego il passato, ma è innegabile che, bene o male, le cose sono un po' cambiate: io stesso, pur non orendo i baffi, sono, ahimè un po' cresciuto. La Posta non cambio nell'essenza, come ho affermato due mesi fa, ma riproporre gli antichi schemi, le antiche polemiche, gli eroi di un passato che non ha più ragione di esistere, è ormai assurdo ed

onacronistico. Questo non significa offatto che non possiamo divertirci, al contrario, il nostro obiettivo è migliorare ancora, tendere all'assoluto, come direbbero i romantici: perché guardare al passato e invocare un classicismo ormai obsoleto? Certo, una continuità c'è, ma dobbiamo piazzarci avanti e sondare nuovi territori, addentrarci in lande inesplorate, come solo voi sapete fare. Tutto cambia: riviste, capi editoriali, argomenti, ma la polemica rimane... Lasciatemi aggiungere che se da una parte è giusto rifarsi ai modelli degli antichi pilastri di epoche precedenti, dall'altra è ora di dare voce alle nuove leve, o rischieremo di vegliare un passato e perderci in un oblio improduttivo e nichilista. Ma noi non commetteremo mai questo errore, vero?

## HOMO LUDENS

Cari Matteo,

spero di beccarti là da K, non essendoti ancora uscito, ad oggi, il numero novembrino della rivista. Scrivo per sottoporvi una riflessione che mi sembra degna di approfondimento: i videogiocatori sono una massa di alienati?

Mi spiego. Aldilà dell'apparente scontentezza di un'affermazione del genere, che ha suonato banalmente durante tutto il decennio, mi pare di poter identificare un ideal-tipo del videogiocatore che, pur limitato, nella misura in cui è astrazione, può delineare un profilo abbastanza indicativo. A quanto mi risulta, la figura del videogiocatore si colloca in un ambiente di riferimenti culturali e di consumo ben determinati. La figura ideale dell'"homo ludens", che, col cartello al collo e la scritta TARGET, è riferimento costante delle strategie di marketing di riviste come K, è più concreta di quanto si possa pensare.

Un filo rosso percorre e lega gli interessi del soggetto in esame. Egli, partiamo pure da qui, è un appassionato di computer, recentemente più videoplayer che hacker (alquanto passivo, quindi), ma anche praticante di board games e di RPG in specie, qua, attraverso un non univoco gioco di ruotandi (i percorsi sono plurali, alternativi e/o complementari) emerge il culto della letteratura fantasy, Tolkien in primis, e di quella horror, Lovecraft, King, Barker (e Poe! NdMBF), immaneabile, per il Nostro, è l'appuntamento con Dylan Dog, che egli segue fin dagli albori dei primissimi numeri. L'impegno nel campo di role-player lo ha portato all'interesse per le miniature che egli dipinge minuziosamente e magistralmente sulla scorta di capacità collaudate in una parallela attività di modellista (R/C e/o statico). Le atmosfere tenebrose lovecraftiane delle sue letture e dei suoi RPG sono accompagnate da ascolti che volentieri volgono all'heavy metal in cui spesso egli trova espresse quell'ansia gotica o quel viaggio splatter che lo animano, sa va sans dire che il cult movie, è, e resta, per il videoplayer, il Nightmare di Craven, con ampia probabilità, incarna in qualche modo una figura paterna per il Nostro. Questo, per sommi capi, è l'ambiente in cui il videogiocatore vive e si riproduce, e fin qui, caro Matteo (a meno che il tuo anno oltre oceano non abbia fatto un po' pendere di vista gli usi e i costumi peninsulari), penso che per te sia acqua calda. Ciò che voglio azzeccare è che questo insieme di riferimenti, che bene o male, e sorprendentemente ci accomuna tutti (chi può serenamente dire non averne nulla a che spartire con alcuno dei riferimenti portati ad esempio?), identificando una rilevante fascia di gioventù contemporanea, si riflette, dal piano culturale e di consumo, a quello esistenziale!

Il denominatore comune di videogiocatori, letture fantastiche, RPG, modellismo è la SIMULAZIONE, questo sostantivo, che nella sua accezione più valida e stimolante è tanto cara a Francesco Carli, ha un realtà, come la luna dei Pink Floyd e la forza di Skywalker, un suo "lato oscuro": si delega alla fantasia ciò che non si può/vuole vivere in prima persona e questo, in dosi massicce, come è evidente nel nostro caso, è il sintomo



mo di una carenza.

Io vedo che tutti noi ci chiudiamo nelle nostre stanzette, ci troviamo nei circoli, con altri esemplari della nostra specie, e simuliamo tutto, simuliamo a più non posso. Battaglie, sport, avventure piccanti, ma in fin dei conti, quante partite a beach volley abbiamo giocato quest'estate, e quante simulate, l'inverno scorso? Quante ragazze ci sono passate fra le mani il mese scorso?

Ho l'impressione che questa "cupiditas simulandi" altro non sia se non un sintomo della Teoria del Disimpegno che sta caratterizzando la nostra generazione, e che l'interesse per queste attività (ma che sarebbe più onesto chiamarle "passività") faccia pendant con un'incapacità nei corrispondenti "reali". Con ciò non voglio dire che dovremmo tutti staccare Pilot Wing e gettarci col parapendio dalla terrazza del palazzo accanto, oppure accantonare Last Bottle e massacrare la vecchietta della drogheria, ma perlomeno dovremmo guardarci un po' dentro e scoprire se siamo un po' troppo "nerds". Perché, sarà anche vero che "Sorters get all the girls", ma è ancora più vero che la biondina del liceo è morbida e profumata, e finché sacrificiamo di fronte ai nostri monitor hi-res stereo, non lo sapremo mai. Prevedo le ire sdegnate di chi fra di noi è play-boy decorato e sportivo militante, precisando che non mi riferisco a una figura "media", statistica, astratta, un campione insomma, che tuttavia mi appare abbastanza rappresentativo, mi rifaccio, in ultima analisi a quella massa silenziosa che poi ci rappresenta e che va al di là delle eccezioni individuali.

Tutto ciò non è che una teoria, un sospetto personale, una provocazione che vorrei veder smentita dalle reazioni dei lettori. Un saluto, Matteo, e un augurio per l'arruolamento a K, la cui Posta vorrei veder aumentata, in spazio, e, soprattutto, ravvivata.

IN YOU WE TRUST  
MARCO ROSSI

P.S.

Spero che la questione sollevata ti appaia degna della pubblica arena, anche se mi rendo conto che la lettera è un po' lunga. Per evitare eventuali tediose digressioni accludo il disco con Mac Write 4.2 e il file gira su un qualsiasi Mac Plus (Bella B! NdMBF)

Massa di alienati?

Bella domanda. Immagino che con il termine "alienazione" non ti riferisci al processo hegeliano di estraniamento da se stessi necessario per conoscere, bensì all'accezione negativa del termine, con il quale si indicava, in epoca industriale, la perdita, da parte del lavoratore, della propria individualità, disumanizzandosi e riducendosi ad un semplice manichino servente, a un outoma, o nel caso delle prime industrie, o un'appendice della macchina, e da qui deriva la connotazione negativa del termine.

No. Francamente non mi sento un alienato, né, tanto meno, un alieno. La tua analisi tenta coraggiosamente di delineare una sorta di "class", quella dei videogiocatori, evidenziando gli elementi che accomunano gli adolescenti contemporanei, magari riuscendovi, ma solo in parte. Ho già espresso la mia concezione del videogioco e del videogiocatore nel prologo, ma vorrei insistere sul fatto che non ritengo il "simulare" una via per rifuggere dalla realtà. Certo, esistono, a quanto pare, anche individui che erroneamente confondono la realtà con la fantasia, arrivando a vivere solo in un'azione del mondo fantastico che si sono creati attorno, ma costituiscono la classica eccezione che conferma la regola. Viviamo in un modo razionale: a scuola ci insegnano a pensare in modo scientifico, a "ragionare" con numeri, concetti, date e cifre; la vita non può limitarsi solo a questo, non ti pare? Bisogna trovare qualcosa che dia sfogo alla nostra fantasia, qualcosa che ci faccia sentire vivi, partecipi o protagonisti di avventure che la quotidianità ci preclude: film, videogiochi, musica, letteratura. Tutti ingressi a mondi "alternativi", "paralleli" ma inscindibili dalla vita reale. Sono mon-

di però, che durano finché non chiudiamo il libro o spegniamo il computer, lo stereo, la televisione. "Fuori" c'è il mondo "vero", che deve essere vissuto e non sopravvissuto. Ma non deve assolutamente essere accettato nelle sue imperfezioni: l'ingiustizia va combattuta e spesso questa scaturisce proprio dal confronto con i nostri mondi ideali e perfetti che ci costruiamo grazie all'immaginazione. Non identificherei, inoltre, il videogiocare o un estraniamento dalla società, a una solitudine volontaria: giocare è spesso un modo per ritrovarsi insieme, per dividere un interesse comune e magari approfondire quei legami di amicizia intensi con i nostri amici che spesso, troppo spesso, appaiono così labili e superficiali.

## KICK OFF 2: IL DIBATTITO SUL TORNEO

Se siete stressati dai toni sofisticati e floschetti della Posta di Gennaio ovi- prattutto ragione. Filosofia da lucali depressi, crisi esistenziali senza via d'uscita, terapie di gruppo: a questo punto solo un dibattito da stadio ci può salvare... Dopo polemiche, par-don, critici costruttive, apparse sul numero scorso a proposito di Kick Off 2, eccoci a un nuovo mega dibattito, addirittura più rovente del precedente. Ricordate il mitico torneo o livello nazionale che abbiamo organizzato durante il recente SMAU di Milano? Nonostante abbia riscosso un grande successo, non sono mancate critiche e suggerimenti, affinché la prossima edizione possa essere "perfetta", o quasi. Si tratta delle recondizioni degli sconfitti o di consigli ozzecotti? Lo saprete solo continuando o leggere...

Divina redazione di K, chi vi scrive è uno degli sfortunati 83 partecipanti alle finali del torneo di KO, appena conclusosi ed esultante colui che indossava quel cappello bianco con il quale si sono effettuati i sorteggi. Sono Loggici Antonio (cioè Tony come va? NdGiorio), di Milano, uscito agli ottavi ad opera di quello s... sportivo di Ragionieri (subito dopo eliminato dal campione, ah, ah) Jeli, qui si scade sulla polemica più triviale! NdMBF). (...)

Vengo al motivo di questa mia lettera: come mai il numero dei selezionati di Milano era solo due, mentre quelli di Torino era addirittura nove? Ho sentito parecchie persone (al torneo) dire che quando hanno vinto le selezioni del loro computer center, hanno ricevuto diversi regali. I negozianti erano forse obbligati a farlo? Se sì, fudmatite il Marucci Center di Milano!

(Loggici Antonio - Milano -)

Molti dei difetti già elencati da Marco Campogno a proposito di KO 2 si sono evidenziati in maniera che oserei definire "drammatica" nella fase finale del torneo italiano di KO, cui abbiamo assistito personalmente domenica 6 ottobre a SMAU 1991. Questi errori hanno infatti permesso ai partecipanti (o forse li hanno incoraggiati) ad adottare un sistema di gioco unico e a ripeterlo all'infinito sperando che prima o poi la palla finisse in rete, lasciando così ben poco spazio (o forse nessuno) all'estro e alla fantasia, che sono i fondamenti del bel gioco, al contrario di quanto pensano i più, in particolare i finalisti di questo torneo, che cercano solo le valanghe di gol, magari rubati con i soliti trucchi (sono parole che abbiamo sentito da loro). Le regole del torneo sembravano fatte apposta per annullare ogni speranza di gioco vario, incoaggiando i partecipanti ad imparare a memoria il loro schema e ad usare solo quello, perché ad esempio, è stato eliminato il vento? Ci sembra evidente che così facendo bastava imparare la posizione giusta da cui tirare e i palloni finivano inevitabilmente in rete, mentre il portiere li fissava immobile. Facciamo un altro esempio: perché è stata abolita la possibilità di modificare i numeri di maglia dei giocatori? Secondo noi l'abilità di un giocatore si può vedere anche dalla conoscenza che ha degli uomini in

campo e della capacità di usarli nei ruoli più appropriati. Scusatelo sfogo, ma speriamo che venga accolto positivamente, un consiglio che possa aiutare a far sì che la prossima volta vinca realmente chi gioca meglio (e non se la prenda per questo il vincitore) Ah, dimenticavamo, qual è l'indirizzo di Dino Dini alla Anco? Vorremmo scrivergli...

(THE SPLINTERS - Imperia -)

Perché i tornei di KO non si svolgono per gironi? E mai possibili che chi batte tutti si ritrova sconfitto in finale da una schiappa?

(BIG YUK - Roma -)

Dello stesso parere è anche il BANANA NASCENTE, alias CARLO SCAROZZA (Roma)

Il torneo di Kick Off disputatosi quest'anno e da voi organizzato è stato veramente impeccabile, fatta eccezione per un unico errore, ma, a mio parere, piuttosto grave: si tratta dell'assenza del vento. In questo modo è possibile segnare in modo relativamente semplice addirittura da centrocampo, e di conseguenza si sminuiscono la validità delle tattiche (a che serve, ad esempio, una tattica difensiva?) e l'abilità assoluta del giocatore (vedi smaiarsi in aria e tirare). È inutile aggiungere che quasi tutte le partite si siano ridotte a una squallida e noiosa serie di tiri da lontano e il loro esito finale è stato risolto più che altro dalla fortuna. Chiaramente tale tipo di tiro era stato introdotto in Kick Off da Dino Dini, a scopo puramente difensivo, ovvero per allontanare la palla dalla propria area in situazioni pericolose, e non certamente per segnare da cinquanta metri! L'unica soluzione a tale inconveniente è inserire tra le opzioni di gioco il vento leggero. In tal modo, più si tira da lontano, maggiore è la deviazione dovuta al vento, e minore sono le possibilità di centrare lo specchio della porta, senza quindi che veogono influenzati considerevolmente i tiri da poco fuori dell'area o dall'area stessa. Sono sicuro che se prenderete in considerazione questa mia osservazione, del resto condivisa da moltissimi miei amici, il campionato di Kick Off del prossimo anno, sarà ancora più appassionante e divertente!

(Alessandro Pace - Roma -)

Segno un gol e poi mi chiudo in difesa... Senti quello! Ma come diavolo si fa a chiudersi in difesa a Kick Off?!!! Adesso verranno a dirmi che fanno più e catenaccio e melina... Che ne dite del lancio delle monetine e della squalifica del campo?

(M.C. Giano - Piegna Milanese -)

Visto che all'epoca non facevo ancora parte della redazione e quindi non ho partecipato all'organizzazione del torneo, lascio la parola all'ormai Direttore: "Allora, vediamo di andare con ordine. Innanzitutto, vorrei fare da parafiumine per il Marucci Center. I Soft Center che hanno offerto regali ai vincitori l'hanno fatto di loro iniziativa, nessuno era obbligato a farlo: il regalo per i vincitori o un vitto e alloggio e un contributo alle spese di viaggio, più, ovviamente, l'onore di partecipare alle Finali. Per quanto riguarda i nove concorrenti di Torino (in realtà otto perché il nono era il Campione in carica Luca Caldiero), bisogna dire che l'iscrizione dei Soft Center al Campionato era libera. La Leader, che ha tenuto i contatti con i negozi, l'ha chiesto praticamente a tutti i suoi rivenditori: il fatto che a Torino erano in otto è dovuto semplicemente al fatto che sono stati più reattivi di quelli di Milano o di altre città. Tutto qui. L'anno prossimo convincete il vostro Soft Center locale a diventare luogo di selezione locale. Siamo comunque d'accordo che c'è un po' troppo squilibrio, ma non tanto tra Torino e Milano, quanto tra Nord e Sud. Non so se riusciremo o porvi rimedio per la prossima edizione - anche perché non dipende da noi - ma

cercheremo di fare il possibile.

Veniamo ora al problema del vento. Convegno con The Splinters e Alessandro che molti giocatori - anche il Compione - non hanno fatto del "calcio spettacolo", ma in una competizione sportiva chi vince ha sempre ragione. In questo caso, ha ragione Fruguglia: potete pure dire che ha adattato la filosofia del Trap - movimento risultato col minimo sforzo - ma ha vinto e questo è quello che conta. Ciò detto, sono d'accordo che l'inserimento del vento potrebbe "spuntare" la noiosa tattica del tiro da centrocampo. E' un suggerimento che non mancheremo di prendere in considerazione per la prossima edizione. Per quanto riguarda la possibilità di modificare i numeri di maglia vedo maggiori difficoltà: semplicemente per ragioni di tempo. Dovete pensare che il torneo di ottobre sono state disputate quasi cento partite e se per ciascuna i partecipanti avessero potuto modificare numeri di maglia e chissà cos'altro saremmo ancora lì ad operare di sapere il nome del vincitore. Per quanto riguarda la proposta di Big Yuk sui tornei per gruppi non sono d'accordo. In qualunque competizione sportiva non sempre vince il migliore, ma vince chi ha avuto la concentrazione, determinazione e - perché no - fortuna nei momenti decisivi. Non basta essere bravi stilisticamente, bisogna anche avere i cosiddetti "tiranti fuori al momento giusto", cosa che Fruguglia è riuscito a fare. E poi le regole del Campionato non le abbiamo mica inventate noi, sono basate su quelle delle vere competizioni calcistiche, prima gironi di qualificazione, poi eliminazione diretta. Infine, se uno che ha battuto tutti nei gironi di qualificazione viene battuto da una schioppa in finale, i casi sono due: o è capitato in un girone facile oppure l'avversario non era poi tanto una schioppa.

## IRREALTA' VIRTUALE

Stupenda redazione di K, saltando subito i convenevoli (niet, assieme a VG & CW la migliore rivista del settore) (non ho affettato l'accomunanza, NdMBF), e passiamo subito all'argomento di discussione di questa lettera: LA REALTA' VIRTUALE NON HA FUTURO. Vi chiederete cosa voglio dire con questa esclamazione. Il fatto è che voi attribuite un ruolo troppo importante a questa nuova tecnologia nel campo video ludico. Infatti, vedi Kz, vi spingete fino al punto di immaginare una sala giochi del futuro basata esclusivamente su questo sistema. Francamente ritengo che non succederà mai. Ciò è motivato da alcune semplici ragioni:

- 1) Una macchina per la realtà virtuale costa un mucchio di soldi e nessun proprietario di sala giochi sano di mente spenderebbe 80 milioni per comprarsi un gioco, quando ad almeno un quindicesimo del prezzo può comprarsi un sicuro campione di incassi come Street Fighter II (nella mia sala giochi bisogna sempre fare la coda per giocare nonostante sia lì da ormai cinque mesi) o comunque un qualsiasi altro gioco che sicuramente gli garantisce un maggior margine di guadagno.
- 2) I prezzi non scenderanno sicuramente per un bel po', data la bassissima richiesta, e comunque non pareggiavano mai quelli dei videogames normali.
- 3) Le macchine a realtà virtuale non sono adatte alla sala giochi. Infatti gli unici tipi di giochi per cui possono essere sfruttate sono i simulatori di volo e di guida e i giochi di strategia. Infatti come pensate sia possibile trasferire un picchia duvo nella realtà virtuale? Non certo come avete suggerito voi nel numero 25. Perché? Innanzitutto vorrei vedervi ad eseguire di persona (mentatelo!) un bel calcio volante o una charrwheel o il dragon kick di Street Fighter (sono un fissato). E poi che schifo di combattimento è se non c'è uno scopo o, comunque, se non si avanza di livello incontrando nuovi mostri, o peggio ancora, se decidi tu come ammazzare gli avversari! E che cavolo serve trasferirvi un gioco di sport, come il calcio, se poi anche lì bisogna essere atletici e bravi come se si giocasse su un campo reale? Non tutti i videoplayers sono bravi nella re-

altà come nei giochi (certamente non io). E poi non vedo che bisogno ci sia di chiudersi in sala giochi se si può giocare lo stesso sport nel campionato sotto casa.

Adesso, e correggetemi se sbaglio, non direi che le simulazioni e la strategia siano giochi che catturano un ampio pubblico. Io non ho mai visto una vera simulazione di volo e tanto meno un gioco di strategia in sala giochi. E lo stesso dicasi per le avventure. E anche i giochi di macchine non hanno certo una grande numero di fan o perlomeno non paragonabile ai namaci degli shoot'em up e dei beat'em up (secondo me i più popolari). E anche nel campo dei computers non sono certo le simulazioni e le avventure i giochi più venduti, come testimoniano la netta prevalenza degli Amiga e soprattutto l'ascesa rapidissima delle console, che in America e fra non molto anche in Inghilterra, hanno spazzato via gli home computers. Per queste ragioni, più che convincenti, ritengo che il futuro sarà sempre costituito dai videogames attuali, magari olografici, ma sempre con lo stesso tipo di azione. Vorrei quindi che replicaste a questa lettera con i vostri argomenti e sentimenti (non dicendo bontà tipo "non è colpa nostra se sono tutti scemi e non giocano a giochi più intelligenti come quelli di strategia", perché presente che sono uscito da liceo quest'anno a 17 anni, si è 17 anni, con 56, e ne devo ancora compiere 18 pur essendo un neoclassista). Sono inoltre aperto a rispondere a qualsiasi polemica che nascesse.

Come per l'attenzione e tanti saluti da un vostro affezionato cliente (P. Nd)

MAURO "THE STREET FIGHTER" LONGONE (VR)

PS

Non sono contro la realtà virtuale. Per me sarà utilissima e avrà notevoli sviluppi in campo professionale, ma non certo in quello dei videogames.

*Andiamo con ordine. Ti ringrazio di aver sottolineato che preferisci una rivista intelligente, visto che di solito non sono altro che "bontà". Prima di esprimere, comunque, preferisco chiedere alcuni concetti che nella tua lettera sono piuttosto confusi.*

- 1) Le console non hanno spazzato via gli home computer (Amiga e Atari ST) in Usa, sono uscite prima (il Nes è stato lanciato verso la fine dell'83 negli States); non gli hanno semplicemente dato la possibilità di imporsi. In Italia, dove è avvenuto il contrario, il Nes non ha nemmeno scalato la popolarità degli home computer. Non penso proprio che il Megadrive soppiantò l'Amiga in Inghilterra, tanto meno in patria. In ogni caso, la macchina da gioco più diffusa nel mondo non è una console, bensì un computer, il PC IBM.
- 2) I prezzi attuali delle macchine virtuali sono alti semplicemente perché si tratta di una tecnologia nuova. Col passare del tempo, scenderanno sensibilmente. Il C64 fu lanciato ad un prezzo di quasi 800 mila lire, e solo due anni dopo costava 500.
- 3) Ho una mentalità troppo ristretta ai videogiochi tradizionali, che non può sussistere accanto o quella virtuale. Concetti quali interazione in modo così realistico da apparire quasi reale e tangibile non è mai stato reso in modo efficace da nessun com-op. La realtà virtuale ci permette di diventare protagonisti di incredibili avventure, apprendendo le porte di mondi simulati fino ad ora inaccessibili, adesso ci limitiamo a muovere uno sprite sullo schermo e a ruotare una manopola... C'è una scena di Ritorno al Futuro 2 in cui due ragazzini del ventesimo secolo, trovandosi di fronte a un com-op, commentano: "Preistorico!". Una scena che potrebbe avverarsi in un futuro più vicino di quanto Robert Zemeckis, regista del film, aveva immaginato.
- 4) In base a quale criterio offriamo che gli spara e fuggi e i picchiaduro riscuotono più successo delle simulazioni automobilistiche o di volo? Super Monaco GP, Winning Run, Out Run, GP Rider, Super Hang On solo per citare qualche titolo: non mi pare offatate che riscuotano meno successo di R-Type. Non parliamo poi di giochi come Afterburner, Thunderblade o G-Loc...

5) Non ho ben offerto il nesso logico tra il fatto che preferisci i videogiochi "tradizionali" pur essendo uscito dal liceo con cinquant'anni...

6) Forse la realtà virtuale non riuscirà quel successo che tutti noi auspichiamo, ma se divenisse il contrario, vorrei che ti ricordassi chi l'aveva profetizzato anni prima.

7) Curiosità personale: hai mai giocato con una macchina virtuale? Altrimenti sarebbe come criticare un libro che non si ha nemmeno letto...

A questo punto, per le convincenti ragioni appena esposte, la tua critica va o quanto ridimensionata...

## IL NUOVO KAPPA È...

"Deludente! Ho deciso di scriverti per segnalare alcuni miei difetti..."

- 1) la scomparsa dell'indice degli inserzionisti
  - 2) sei troppo grosso! non riesco più a farti stare sugli scaffali con gli altri!
  - 3) la nuova carta sembra riciclata
  - 4) lo sfondo è ovunque bianco
  - 5) la CIP è in hi-res: sfarfalla!
  - 6) la parte riassuntiva di ogni gioco non ha più un aspetto di immediata percezione (è scritta in piccolo ed è in bianco e nero)
  - 7) i valori G/Q/A/Fk non hanno più le bande verticali
  - 8) il set di caratteri è pe-no-sol (soprattutto i numeri)
- Poi concludere: inghiottite le 16 pagine un po' e ripartite la vecchia rivista (se vi serve spazio eliminate del tutto le console!).

TORDI FABIO (PV)

\*Galattico! Se prima ci avete i migliori in Italia, ora potreste candidarvi come la migliore rivista d'Europa (non conosco quelle americane e giapponesi). Il nuovo formato è grande molto più leggibile e scorrevole di quello vecchio, mentre prima in certi punti era un po' oscuro. [...] Le sedici pagine sono una conquista, soprattutto perché non avete aumentato il prezzo. L'impressione è forte: i dati tecnici sull lato destro delle pagine sono molto più chiari e immediati. Finalmente avete tolto le Pagine Gialle, basta che non commettiate ad allegare e-mail telefoniche, a tutto benc... E poi la Posta e di MBF (Thanks, dude, NdMBF)!"

ANDREA "KANEDA" FAVATI (Imola)

Divergenze di opinioni... La virtù sta nel mezzo?

## HANNO DETTO...

"Uh, yeah, I go slow"

(Joy Salinas, a proposito di Wing Commander II su un 1 a Mbz)

"It's a miracle"

(Queen, a proposito di Leander su Amiga)

## EPILOGO

Lo so, lo so, abbiamo sacrificato la Posta brevis, il Tecnicamente parlando ("Mass Hysteria, this is techno") e la lettera "Mi fo Male" di Gennaio, ma c'erano diverse lettere interessanti, tagliarle avrebbe significato snaturarle (chi taglierebbe un pezzo di quadro di Giotto perché non ci sta sulla parete di casa?). Preparatevi a un onno all'insegna della Posta, l'unica rubrica immune da sponsor, interruzioni pubblicitarie e erucaverbomi. Sperando che questo clima polare che attanaglia Milano e più in generale l'Italia passi in fretta, non posso che augurarvi un 1992 cenobitico.

MBF



# TecnoShop

Non cercare altrove!! Anche a Napoli puoi trovare i prezzi migliori d'Italia in un catalogo completo di ogni accessorio per la gamma COMMODORE!!  
Vuoi un esempio?

Amiga 500 (Commodore Italia) Appetizer	L	749.000
Commodore 64 New + registratore + 2 joy+omaggio	L	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L	1.169.000
Penna ottica per Amiga	L	29.000
Boot-selector per Amiga	L	19.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	L	119.000
Action Replay II per Amiga 500	L	169.000
Mouse Selector	L	29.000
Interfaccia 4 Joy per giochi (calcio, pallavolo ecc.)	L	29.000
<b>Tutti i joystick Quickjoy in mega offerta speciale</b>		
VIDEOCN 3.0 + Photon Paint 2.0 italiano	L	565.000
Mouse - Pad antistatico	L	12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L	5.000
Espansione 512K senza clock	L	79.000
Dischetti marcati 1/5 100% error-free da 3.5" 2DD	L	750
compresi di etichette (min. 100 pezzi)	L	35.000
Contention Passo 3.5 150 passi a cassetta	L	18.500
Contention trasparenti 80 passi + chiave	L	
<b>Linea Golden Image</b>		
Drive Golden Image con track-display, Genlock, Roggen-mixer video	L	285.000
Scheda televideo per Amiga	L	160.000
Doppio joy-pad a nitroassi per Amiga-Sega-Nintendo	L	85.000
Penna-mouse	L	160.000
Espansione 550KB Amiga-clock-disconnect	L	85.000
Espansione 2 MB per Amiga 2000	L	360.000
<b>Inoltre:</b>		
Etichette per dischi 3.5 colorate	L	50
TrackBall per Amiga e PC	L	in offerta
Mouse per Amiga, Atari, C64	L	40.000
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantità)	L	5.000

Disponibili tutti gli accessori per i Commodore 64, Amiga e PC  
Disponibile tutta la cassetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.  
Assistenza tecnica per tutti i computer  
Consulenze specializzate per DTV (filolazioni, produzioni e post-produzioni)

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia.  
Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine.  
Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori. Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina.

TECNO SHOP by Data Office s.r.l.

80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 57 - Tel. (081) 5743260 - Fax: (081) 5743260

# AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE

COMPUTER AND VIDEOGAMES

TOP QUALITY HARDWARE

NEW ATARI LYNX II L.229.000

SEGA GAME GEAR L.290.000

SOFTWARE: MS DOS - AMIGA - ST - C64

CARTRIDGE: NINTENDO - ATARI - SEGA

SCACCHIERE ELETTRONICHE

ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

**VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER  
CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

**EVASIONE ORDINI IN 24 ORE**

**VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920**

**RHO**

Via Corridoni, 35

**SOFTWARE - HARDWARE  
AMIGA, PC MS.DOS, C 64**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
GRAFICA, GIOCABILITÀ.  
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE  
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI  
PERSONALIZZATE**

RHO

Via Corridoni, 35

Tel. 02/935.04.891

Fax 02/935.04.893

**BITLINE** sas

Ritagliando questo Coupon sconto 10% sugli accessori

Linea Commodore - PC Compatibili - Consoles

**Nintendo**  
SUPER FAMICOM

**PC Engine**  
PC SUPER GRAFX

**SEGA**  
MEGA DRIVE  
GAME GEAR

**AMIGA**

**NOI VI POSSIAMO CONSOLARE**

**PIXEL**

**Nintendo**  
GAMEBOY

**PC Engine**  
GT

**SNK**  
Neo-Geo

Catania - Via Ingegnere 37/A - Tel. 095/430580  
Aperto il sabato chiuso il lunedì mattina



# A N N U N C I

## VENDITA

Per passaggio a 486 **VENDO** Pe Ms Dos compatibile 100% CPU 385/25 Mhz con 2 MB ram, HD 84 MB, doppio floppy 11.2 e 1.44 MB, scheda VGA colore 1024x768, tastiera estesa a mouse Logitech e on software; in perfette condizioni a L. 3.000.000; qualsiasi prova. Solo se interessati.  
Alessandro tel. 02/38102375 cena

Alan 520 St **VENDO**, un anno di vita, completo di modulatore TV, mouse Logitech, 2 joystick, manualistica originale. Sios versione 2.5, 20 megabyte di programmi ad incredibile prezzo: L. 450.000 trattabili.  
Cristiano Becchi via Bruno, 30 - 10138 Torino tel. 011/4341176

Attenzione! Hai un Cbm 64? Hai un tasto reset? Allora richiedi subito la seconda "nuova" raccolta di trucchi, poke, cheat mode e password per terminare i migliori giochi. A sole L. 9.750 spese comprese. (Allegare 13 francoboli da L. 750).  
Antonio Belcure via Mac Mahon, 90 - 20145 Milano

**VENDO** digitalizzatore audio a video (in una sola interfaccia) per Amiga 500/2000 con le seguenti caratteristiche: audio stereo (banda passante 20KHz) a video da 16 a 4796 colori, correddato di filtri, manuali e programmi originali. 9 mesi di garanzia a L. 190.000.  
Cristiano Preda via A. Grandi, 43 - 20050 Verano Brianza (MI) tel. 0362/903909 dalle 15 alle 20

**VENDO** A500 + espansione + drive esterno + 2 joystick + 8 giochi originali. Tutto compreso di manuali e cavi di collegamento. L. 800.000.  
Filippo tel. 0532/61359 ore pasti

**VENDO** C64 (mod vecchio) + disk drive 1541 + stampante Mps801 solo a L. 350.000.  
Emanuela tel. 02/48002273 ore pasti

**VENDO** Pc Philips NMS TC 100 - 10 Mhz - 640 Kb - 2 drive - CGA Ms Dos 3,30 - disco illustrativo - video - stampante Philips NMS 1433 - con manuali completi usato poco, del 1991 - L. 1.200.000 trattabili.  
Leopoldo tel. 0732/628818

Volete la vostra foto in formato digitale a colori (Amiga/Pc) di qualità professionale con poi elaborarla con i vostri programmi di grafica? Allora inviate alcune foto o eventualmente una videocassetta in formato VHS, da dove volete prelevare delle immagini.  
Ivan Allevi via Daniela Mann, 24 - 20020 Magnano (MI) tel. 0331/658641

Se vi interessano cassette originali per il C64 a 128 telefonate a:  
Riccardo ore pasti tel. 06/743436

**VENDO** C64 skala Imcluso skala board omaggio) 1 anno di vita, con registratore + disk drive + joystick + giochi cassette/disco. Prezzo trattabile.  
Christian tel. 02/9420164 dalle 12,30 in poi

**VENDO** C64 new con registratore, drive, 2 joystick, operchio antipolvere, 2 cartucce per

copiare e velocizzare i programmi + giochi cassetta/disco valore L. 850.000 tutto in blocco L. 400.000.  
Lino tel. 02/96381923

Attenzione! **VENDO** Ai 286 Turbo 16 Mhz 1 Mega di ram con monitor a colori Philips + 2 drive alta densità + hard disk da 20 mega con molto software installato (Ms Dos 5.0 + window 3 + Turbo 6.0 + altre novità) + scheda grafica snper Ega e tastiera estesa 101 tasti. Vero affare, tutto funzionante al 100%. 1 anno di vita. Stefano tel. 0375/91435

**VENDO** collezione Amos (il creatore di videogame) contenente tre dischi programma + manuale con più di 300 pagg. a L. 100.000 spedizione compresa.  
Davide tel. 0583/273404 o 0183/20377

**VENDO**, causa passaggio a sistema superiore, compatibile Int. 286, 12 Mhz, Mod 21 Mbyte, drive 5,1/4 a 1.2 Mbyte, scheda grafica Hercules CGA, monitor bianco e nero, stampante. Games mouse, modem - programmi a scelta. Totale a L. 1.800.000. Possibilmente zona o provincia Brescia.  
Francesco tel. 0331/529641

**VENDO** C64, drive 1541, cartuccia velocizzatore/soprotettore, monitor a colori Commodore 1991, dischi + manuali a L. 450.000.  
Mario tel. 02/2823569 ore pasti

**VENDO** per Amiga Dragon S Lar (40.000) e Dragon's Lair II (45.000). Se comprati in coppia L. 80.000, entrambi originali, perfettamente funzionanti, completi di manuali.  
Paolo tel. 0383/45740 dalle 17 alle 21

**VENDO** C64, accessorio di floppy-disk, cartuccia per duplicare programmi, registratore, joystick e giochi intralasciati. Tra i quali numerose simulazioni originali. Prezzo intralasciati.  
Massimo tel. 031/521107

**VENDO** C64: tastiera + cavo coassiale + trasformatore + duplicatore + registratore + giochi a L. 200.000.  
Dario tel. 080/229006 dopo le 14

Causa inutilizzo **VENDO** solamente in blocco: C64 con Spad Dos, drive 1451, registratore, stampante Mps 881, modem, cartucce varie, dischi con giochi e utility. A L. 700.000 tratt. Pierluigi tel. 011/9491475

**VENDO** C64 + drive 1541 - II + registratore + adattatore telamatico + software originale su cassetta e su disco + manualistica varia a L. 700.000 trattabili. La merce è in ottimo stato Penna officia in omaggio. Vendo anche singolarmente.  
Maurizio Amati via Martiri d'Otranto, 85 - Bari tel. 080/5597529

**VENDO** a L. 500.000 Alan 1040 Sii+29 giochi originali (tra cui Monkey Island e Kick Off 2) + mouse + joystick Tutto in ottime condizioni.  
Alessandro tel. 0341/285304 ore serali

**VENDO** per C64 cartuccia Mk Vi con relativo software a L. 50.000, Gao 2 originale in italiano a L. 50.000; vari giochi + utility su dischi

da S. 1/4 L. 50.000.

Pasquale Romeo via Don L. Onore, 32 - 89124 Reggio Calabria tel. 0965/97337 dopo la 20,30

**VENDO** C64 ottime condizioni + disk drive 1541 I + giochi + portadischi + manuale + cavi, con confezione originali, a L. 500.000.  
Guido tel. 0165/42787 (ore serali)

Attenzione! Per C64 **VENDO** 18 giochi originali (con istruzioni, scatole) al prezzo di sola L. 60.000!!! ITMirean, Super Monaco G.P., Challenger, Fimbo's Quest ed altri.  
Stefano tel. 0375/81435 ore pasti

## CERCO

**CERCO** disperatamente dei Cod e dei simulatori di volo e soprattutto Cuck Yaager Air Combat. Alek tel. 0124/490787

Magic Amiga club **CERCA** soci in tutta Italia! Niente tassa per l'iscrizione. Disponibile ultime novità. Accorrete in massa!  
Luca Pacella via Martin 6 Ottobre, 79/B - 66034 Lanciano (CH) tel. 0872/45102

**CERCO** disperatamente! Vite infinite per il gioco Monomaxx su A500.  
Daniele Lo Finto via F. d'Assisi, 12 - Roma tel. 06/6537474 dalle 16 alle 20,30

**CERCASI** giocatori di Gdr. D&D: Gdr di Dylan Dog e giochi per Amiga in zona Legnano (VA) Stefano Savarino via Bernini, 1 - Cerro Maggiore (MI) tel. 0331/518457

**CERCO** a qualsiasi prezzo, (purché onesto) l'interfaccia per Amiga che permette di utilizzare il disk drive 1541 del C64, usando l'emulatore C64 per Amiga.

Tiziano Cogna via Al Chiosso, 10/B - 6572 Quartino (CH) tel. 093/613028 dopo le 18

## SCAMBIO

Cerco ragazzi disposti a **SCAMBIARE** soluzioni e trucchi per qualsiasi gioco su Ms Dos, scrivete i vostri trucchi e i vostri problemi.  
Emiliano Savonini via G. Poggioli, 6 - 20037 Paderno Dugnano (MI)

## CONTATTI

Cerco disperatamente **CONTATTI** per A500, per scambio giochi preferibilmente zona Monza. Annuncio sempre valido.  
Alberto Russo tel. 039/320376

Cerco **CONTATTI** con Amiga musicisti che siano disposti ad aiutarmi a raffinare le mie tecniche ed a illustrarmi le loro. Il mio obiettivo è quello di arrivare a scrivere musica per giochi.  
Stefano Mazza via Fondovalle, 18 - 66052 Gissi (CN) tel. 0873/93308

Deita bat **Pc** club tutto il software per Pc direttamente dall'America. Cosa aspetti? **CONTATTACI** subito, l'annuncio è sempre valido.  
Luca tel. 0425/51157 dalle 20,30 alle 21,30

Cerco **CONTATTI** per Amiga, possiedo anche un Megadrive, per formare un megacub che vorremmo chiamare APAMAC, Amiga, Pc & Megadrive megacub in cui avremmo scambi software di ogni genere, se avremo successo... sarà meglio!  
Fabrizio - Pesaro tel. 0721/412600  
Alessandro - Pesaro tel. 0721/410135

Cerchiamo **CONTATTI** in tutta Italia. Per il vostro Amiga o Pc bin c'è il nuovissimo Species A. & P. club. La nostra soffitta si basa su oltre 5000 programmi utility, grafica, giochi, ecc. Vi mandiamo molte molte soci in Inghilterra, Francia e in "de" U.S.A. Contattateci in manderemo il nostro originale catalogo. E ricordate, noi lo facciamo per voi non per lucro.  
Giovanni Cacchione via Casale, 35 - 31030 Semonzo (TV) tel. 0423/910659

**VIRTUALITY: TEST.** L'OMIA STAGIONATO E NAVIGATO DIRETTORE DI PULCERINO SU ACCORDO

**RICCARDO ALBINI, PRIMA DELL'ESPERIENZA**

**RICCARDO ALBINI, DOPO L'ESPERIENZA - COME PRIMA. PERCHÉ?**

VE', L'È BELO, MA IL '88 ERA UN'ALTRA COSA...

Tonighi

DALLA PRIMA STAGIONE SECONDA PRIMA TANTO HA

LeChuck's Revenge

# MONKEY ISLAND 2

LeChuck è tornato  
... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA  
Grafica VGA - 256 colori  
Scheda sonora:  
Ad Lib - Soundblaster II  
Soundmaster II  
Covox  
IN ITALIANO

**LucasArts**  
Lucasfilm Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

**CTO**



**STORM**



SALES CURVE

# DOUBLE DRAGON

## THE III

### ROSETTA STONE



TRADEWEST

© 1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III The Rosetta Stone" is a trademark of Technos Japan Corporation. Licensed from Tradewest Inc. A Joint Sales Curve/Tradewest Publication © 1991. Programmed by The Sales Curve Ltd.

**LEADER**